

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1999年3月13日
96
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
FINAL FANTASY VIII極級攻略第三回
公開集齊110款卡的方法！
每本港幣35元
Dreamcast鋼鐵陣容全面展現
POWER STONE
AERO DANCING
BLUE STINGER
BUGGY HEAT
PUYO PUYO 4
首都高BATTLE
DYNAMITE刑事2
勢不可擋手提機大戰
直擊挑戰皇者的WONDER SWAN
攻略完結篇
DRACULA惡魔城默示錄
SILENT HILL
ARMORED CORE MASTER OF ARENA
幕末浪漫 月華之劍士2
隨書附送
動漫潮流資訊齊集
PLAYERS ZONE VOL.15
街機最新遊戲盡覽
AOU SHOW 1999 VCD
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
絕對究極的機能 新世代PlayStation大剖析
4 895011 310967
© TAITO CORP.1997,1999.



SQUARESOFT

全球最賣座RPG遊戲最新作

SQUALL LEONHART　　LAGUNA LOIRE　　RINOA HEARTILLY

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

2月11日全港遊戲店深情上市 公式攻略本同時發售

夢幻之詩無休止
戰士之路無終站



PlayStation RPG遊戲
FINAL FANTASY VIII
4CD套裝 附中英文說明書

$482



SQUARE授權香港唯一中文攻略本
FINAL FANTASY VIII攻略指南
《遊戲誌》編輯製作

$40

與遊戲同步發售

Executive Producer : HIRONOBU SAKAGUCHI Producer : SHINJI HASHIMOTO Director : YOSHINORI KITASE

Battle dpt. Director : HIROYUKI ITO Character Design : TETSUYA NOMURA Image Illustration : YOSHITAKA AMANO Art Director : YUSUKE NAORA Character Model Director : TOMOHIRO KAYANO
Event Programmer : SHUN MORIYA Music Composer : NOBUO UEMATSU Main Programmer : KEN NARITA CG Director : MOTONORI SAKAKIBARA Scenario : KAZUSHIGE NOJIMA Event Director : HIROKI CHIBA
Battle Camera Designer : TAKAYOSHI NAKAZATO CG Character Designer : HIROSHI KUWABARA Realtime Model Director : AKIRA FUJII CG After Effect : HIROSHI MATSUYAMA Graphic Artist : KENZO KANAZAKI
Magic Effect Director : SHINTARO TAKAI Map Director : TAKESHI ENDO World Map Director : IKUYA DOBASHI Sound Engineer : EIJI NAKAMURA Sound Programmer : MINORU AKAO
Battle dpt. Programmer : HIROSHI HARATA KENTARO YASUI Motion Director : TATSUYA KANDO
Starring : ZELL DINCHT CID KRAMER QUISTIS TREPE SELPHIE TLIMITT IRVINE KINNEAS SEIFER ALMASY EDEA the WITCH



Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd.



若有留意開 DC 走勢的朋友，都應該會知道《Psychic Force 2012》是近期相當熱門的大作，再加上接二連三的攻勢這個春季 DC 的確吸納了不少新用戶，起碼最近編輯部的同僚們已紛紛購入。說回這張插圖，筆者頗喜歡Might的表情，堅強熱血令人討好，不知大家的意見如何？(FUKUDA)

第九十六號 目錄




遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）



絕對是本年度最大話題

提供手提機最新情報

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄1: 公開全部110張卡取得法
FINAL FANTASY VIII
超強攻略第三回

附錄2: 99年新款MD大特寫
PLAYERS ZONE
VOL.15

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、非洲、天草四郎時貞、怪傑
◆特約筆者／HAJIME、超音潛艇、仁魂
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆助理市場經理／Christine Lam
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

FAXER：J.J、米奇

PS 2多面睇

由於今期米奇已為大家準備了一個介紹PS 2的性能及合作軟件商等資料的專題，所以今期FAXER會找來一些好像與PS 2有關、但又好像關係不大的消息，但可以肯定，PS 2的發表已經成為超越一般遊戲業界新聞的規模。

SCEI 投資 1200 億日圓生產高性能集成電路

首先，SCE在3月4日，發表在今後一、兩年內，會投資共1200億日圓的巨額資金，用來生產PS 2所需的集成電路。

這筆為數達1200億的巨款主要會分為兩部份，首先SCEI會投投資500億日圓，與東芝設立一間主力生產PS 2所需CPU「EmotionEngine」的公司，這間公司的出資比率預計會由東芝佔51%、SCEI佔49%，而經營方式則會是以租用東芝在大分市廠所內生產線的方式來進行。

另一間新公司則會由SCEI 100%全資擁有，以生產PS 2的3D畫面處理用集成電路，總投資額達700億日圓。

SCE 成 SONY 直屬子公司

雖然一提起PS或SCE大家都會馬上想到SONY，但其實過往SCE並非是直屬於SONY的，然而在剛過去的3月9日，SONY便藉着裁員10%重整公司架構，同時將組織內的三間子公司變成100%的子公司，SCE便是其中之一。

過往SCEI其實只是由SONY及SMEJ各自佔有49.8%股權所合資擁有的，現在SONY會將期變成100%的子公司，意味着SONY會將遊戲機視為SONY的主力事業之一。



論功行賞，PS 親父繼任為 SCE 社長

在最近SCEI的人事調動中，就宣佈了「PS之父」久多良木健副社長(48)將會接任德中暉久成為下一任社長，這位久多良木新社長75年就已經加入SONY，至93年任職SCE董事開發部長，97年就任現職至今，值得留意的是他是開發人員而非經商出身的，到底他能否成為一位稱職的社長、令SCEI繼續賺大錢？期待期待。

PS 2 的發表令任天堂股價下跌？

PS 2的發表除了令機迷關注外，亦令到其國外的主要競爭對手任天堂相當頭痛，因為當3月1日SCE發表PS 2規格當天，任天堂的股價隨即下滑了2.3%，看來其他主機生產商若不盡快想出對抗的手法，到PS 2正式推出時情況只會更壞。

有關 TGS'99 春的最新情報

3月19-21日舉行的「東京遊戲展'99春(TGS'99春)」，隨着期舉行日期漸近，已公開的資料亦已愈來愈多；其中較為特別的是雖然整體參展數目和上屆差不多，但當中屬於手提機或電腦的作品就達到127個，除了PS作品仍穩佔整體參展遊戲的四成以上外，其餘主機可謂進入了混戰狀態，而若然真的如傳聞般SCE不會在這次公開有關PS 2的進一步資料，那麼到底誰會是今次的勝利者？



東京遊戲展 '99 春參展商展出作品名單

廠商名稱	遊戲名稱	機種
ASCII	GALERIANS	PS
	UFO-A DAY IN THE LIFE-	PS
	TANK SIMULATOR（暫名）	PS
	魔法學園 初等部	PS
ASMIK	宇宙機動 VANARK	PS
	Virtual 摔角 2（暫名）	PS
	森林王國	PS
	東京惑星	PS
	東京魔人學園朧綺譚	PS
ATLUS	PERSONA 2 罪	PS
	魔劍 X	DC
	女神轉生外傳 LAST BIBLE	GB
IMAGINEER	HELLO KITTY 之 MAGIC MUSEUM	GB
WAVE SYSTEM	RISING ZAN ～ THE SAMURAI GUNMAN ～	PS
	COOL BOARDERS DC	DC
SNK	THE KING OF FIGHTERS R-2	NGPC
	SAMURAI SPIRITS! 2	NGPC
	餓狼傳說 FIRST CONTACT	NGPC
ENIX	擺弄犬子	PS
	BUST A MOVE ～ DANCE 天國 MAX ～	PS
	DRAGON QUEST VII（播放錄影帶片段）	PS
NEC INTERCHANNEL	FRIENDS ～青春之光輝～	PS
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	DC
EA SQUARE	X GAMES PROBOARDER	PS
角川書店	GET KEEPERS	PS
CAPCOM	STREET FIGHTER ZERO 3	DC
	DUNGEONS & DRAGON COLLECTION	SS
CULTURE BRAIN	SD 飛龍之拳傳說 REAL VERSION	
KOEI	愛藏版 封神演義	PS
	七間秘館 戰慄之微笑	DC
	三國志 for WonderSwan	WS
KONAMI	Dance Dance Revolution	PS
	實況 POWERFUL 棒球 6	N64

廠商名稱	遊戲名稱	機種
	POWER PRO KUN POCKET	GB
	銀河少女警察 The 3rd Planet（暫名）	PS
	聖少女艦隊	PS
	新時代劇 ACT 羅刹之刻	PS
SUNSOFT	PUZZLE BUBBLE	WS
JALECO	CARRIER	DC
SQUARE	陸行鳥賽車～往幻界之路～	PS
	SAGA FRONTIER 2	PS
	CYBER ORG	PS
	RACING LAGOON	PS
SEGA	莎木	DC
	GET BASS	DC
	創造職業棒球會	DC
	集合！團團轉溫泉	DC
	DREAM PASSPORT	DC
SCE	UNJAMMA RAMMY	PS
	SUPAIRO THE DRAGON	PS
TAITO	電車 GO！2	PS
	電車 GO！	WS
	（謎之 RPG）	PS
TAKARA	裝甲騎兵 VOTOMS LIGHTING SMASH	PS
T&E SOFT	Sonata	PS
DATA EAST	偵探神宮寺三郎 在燈火熄滅之間	PS
TECHNO SOFT	商店店主	PS
TECMO	GALLOP RACER 3	PS
德間書店	Q 版人物遊戲 銀河英雄傳說	PS
TOMY	新日本職業摔角 鬥魂烈傳 4（暫名）	PS
TONKIN HOUSE	L 之季節	PS
NAMCO	ACE COMBAT 3	PS
	STAR IXIOM	PS
	WORLD STADIUM 3	PS
HUDSON	DRAGON VALOR	PS
	往北去。White Illumination	DC
ELEMENTAL GIMMIC GEAR		DC

廠商名稱	遊戲名稱	機種
BANDAI	穿梭時空的少女	PS
	SD 高達 EMOTIONAL JAM	WS
	風之古洛羅亞（暫名）	WS
	機動戰士高達外傳	DC
	新世紀 EVANGELION	N64
	IQ 博士	PS
	SD 高達 G GENERATION-0	PS
BANDAI VISUAL	PATLABOR THE GAME（暫名）	PS
	超時空要塞 VF-X2	PS
	超時空要塞 可有記起愛	PS
	三一萬能俠大決戰！	PS
	星界之紋章（暫名）	PS
	超謎王（暫名）	PS
BANPRESTO	超級機械人大戰 F 完結篇	PS
	超級機械人大戰 COMPACT	WS
	PART'S DIK	PS
	PLAY STADIUM 4	PS
VICTOR SOFT	ETERNAL CHAIN	PS
HUMAN	全日本職業摔角～王者之魂～	PS
FORM SOFTWARE	FRAME GRIDE	DC
	SPRIGGAN ～ LUNAR VERSE ～	PS
UBI SOFT	All Star Tennis'99	PS
RIVERHILL SOFT	World Neverland 2	PS
元氣	首都高 BATTLE	DC
講談社	八神浩樹的 GAME-TASTE 心緒不寧的預感	PS
	金田一少年之事件簿 3 ～～青龍傳說殺人事件	PS
Escot, Corporation	PIXY GARDEN	PS
	Knights of GENESIS	PS
	White Diamond	PS
	NEUES	PS

各機種預定展出之遊戲數目

機種	參展遊戲數目
PlayStation	180
GAMEBOY	42
WonderSwan	40
Windows	40
Dreamcast	32
NINTENDO 64	12
SEGA SATURN	8
Macintosh	3
NEOGEO POCKET	2
其他	20

展出遊戲與遊戲性質之分佈

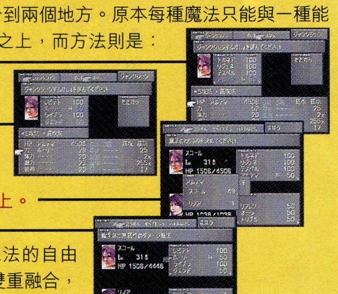
遊戲類形	數目
SLG	94
RPG	50
ACT	42
AVG	36
SPT	22
RAC	21
PUZ	19
STG	15
ETC	82

大bug之後是大秘技？FF 8將魔法融合兩次的秘技



相信有留意FF 8情報的人，都已經知道這遊戲在DISC 3有一個會導致HOLD機的問題，但今次在下要介紹的，卻是另一個可稱之為秘技的「大bug」。

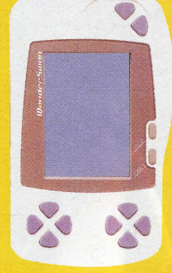
這秘技的用處是可以將一個魔法融合到兩個地方。原本每種魔法只能與一種能力融合，但現在就能同時融合在兩種能力之上，而方法則是：



1. 先將希望雙重融合的第一個能力(J1)附上打算用作融合之用的魔法。
2. 在另一個希望雙重融合的能力(J2)隨便附上另一種魔法。
3. 將J1的魔法交其中1個到另一位同時沒有J1及J2所用魔法的同伴(同伴B)手上。
4. 將J2的魔法與同伴B交換。

這做法雖然會犧牲一位同伴抽取魔法的自由度，但因為可令其他同伴將強力的魔法作雙重融合，因此其實力會增強不少，有興趣的話不妨一試。

WONDERSWAN初戰報捷！新廠商相繼加入，新作繼續公開

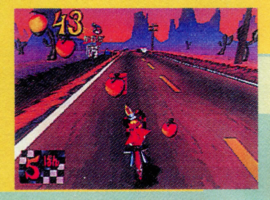


3月4日在日本推出的最新手提遊戲機「WONDERSWAN」，情況就有點像當日POCKETSTATION推出時一樣，日本方面4日內便已經售出了約20萬部，而隨主機推出的4個軟件亦同樣暢銷，更有約8成的商店已售清了其軟件，至於在香港方面亦同樣是嚴重缺貨，即使有貨的遊戲店，售價亦比正常價為高，據稱現時的價位約為600~1000左右，想買機的讀者不妨稍等。

另一方面，著名軟件生產商MASIYA／NCS已正式宣布會為「WONDERSWAN」推出遊戲，而第一個更是他們的招牌系列的最新作《LANGRISSER D》，雖未知其內容是原創還是移植，但相信對這系列的支持者來說會有很大的吸引力。

古惑狼不知不覺銷量達1150萬

若說SONIC是代表SEGA的遊戲人物，那麼代表SCE的遊戲就應該可算是古惑狼《CRASH BANDICOOT》了，這個在3年前才初露鋒芒的PS作品，最近公布了新的銷售數字，想不到整個系列至現時為止，在全世界的總銷量已超過1150萬隻，就已去年11月才推出的最新作《CRASH BANDICOOT:WARPED》，至現時為止亦已售出超過120萬隻，不知道遲些會否有機會在PS 2看見這古惑傢伙再創奇跡呢？



五大遊戲廠商成功令二手遊戲商不戰而敗

由CAPCOM、KONAMI、SQUARE、SCE、NAMCO這五間遊戲廠商要求一間神奈川的中古(二手)遊戲店停止售賣二手遊戲的法律訴訟最近告一段落，據電視遊戲軟件流通協會的發表，被告的遊戲公司在答辯中答應「承諾」原告5間遊戲生產商的要求，即不再經營二手遊戲，於是這次訴訟便得以庭外和解。

不過，經過了這次訴訟後，不知道這五間公司會否繼續作進一步行動，開始向更多現時經營二手軟件的遊戲店採取法律行動呢？

ENIX有條件地承認二手遊戲的售賣

在5間遊戲生產商合力令一間遊戲店自行停止經營二手遊戲的同時，ENIX卻表示可以在有條件的情況下接受二手遊戲的銷售。

最近ENIX表示，他們公司可接受遊戲店將其公司的作品以二手形式出售，條件是新作最少要在推出9個月後才可進行二手買賣，而且ENIX亦要求在該二手遊戲售出時收取原定價的7%作為版權費；現時ENIX就表示所有遊戲店都肯接受這條件，但實際上因為二手遊戲往往是以低價格為號召，以ENIX現時首隻準許作二手買賣的PS遊戲《MYSTIC ARC》為例(3月18日推出／6800日圓)，到12月18日可作二手買賣時，即使遊戲店認為這遊戲只值500日圓，每隻也要再支付476日圓作版權費，若其他公司也效法這種方式的話，日後購買二手遊戲的價格可能便會因而提高。



拳四郎教你打字？

一間推出過多個網上遊戲的生產商HOLON，最近就推出了一個沿用了「北斗之拳」人物的打字練習軟件《激打》，這軟件以遊戲般的方法來進行，在7個版面之內，玩者若能在限定時間之內將畫面上出現的文字打出便可令對手受傷，否則便會自己中招，至於整個作品最特別的，則是當使用者打字時，會響起片中「呀～噠噠噠噠噠！」的叫聲，異常頂癮。

DC專用SS模擬程式新消息

上期為大家介紹過的DC用SS模擬器，現在已由SEGA正式公佈將會推出。這軟件取名為《SatCast》，除了可在DC上執行過往的SS軟件外，亦可令原有的3D遊戲有更佳的表現，然而由於過往SS所用的記憶盒帶容量和現時的DC不同，若要玩一些需要大量記憶體儲存的SS作品，仍不知會否有甚麼特別處理。

《SatCast》現時預定會在今年夏天推出，售價3300日圓，容量則為GD-ROM×1。

PS 2效應？美版DC提前於5月推出

根據原定的時間表，美版DC應該是會在今年9月推出的，但SEGA最近已將這日子修改為99年5月。

雖然SEGA未有為提早推出美版一事作出任何解釋，但相信任何人也會認同這是和PS 2的突然公布有關，由於PS 2現時公佈的規格明顯比DC優勝，若然不盡快將DC推出歐美市場增加市場佔有率，往後就更難與PS 2一較高下……然而，由於要提早推出的關係，將有部份原定同時推出的作品來不及推出，但《VF 3tb》、《SEGA RALLY 2》及《SONIC ADVENTURE》的推出應該都不會有問題。

將遊戲變成真實，BANDAI推出FF 8遊戲卡

有玩FF8的人，相信都會花上不少時間來收集遊戲中卡牌遊戲的各種遊戲卡，而那個卡牌遊戲亦有不少人喜歡，現在BANDAI便決定以TD(錫包卡)的形式來推出一套「FINAL FANTASY VIII CARD GAME」，全套共225張，每包定價314日圓(10張)，當中遊戲卡共162種、當中稀有卡佔27種(每包5～6張)，而收集卡則共63種、當中稀有卡佔18種(每包4～5張)，玩法方面和遊戲中一樣，同樣可使用SAME、PLUS等特殊規例，而收集卡之中更預計會有天野喜孝的插畫。



想不到在遊戲中辛苦收集後，在現實生活中又要再來一次……

世嘉會推出NGPG版櫻大戰？？

正當早陣子GBC推出《櫻大戰》的傳聞剛被弄清楚是甚麼一回事時，近日又有人傳出SEGA打算在SNK的手提機「NEO GEO POCKET COLOR」推出遊戲，據說會推出的作品分別有《櫻大戰》、《SONIC》及《HOUSE OF THE DEAD》，但這看來亦並非不可能，因為DC的VMS始終只能作較單純的遊戲，而且NGPC與DC早就有連線的設計，所以反過來說SEGA在NGPG可算是理所當然的事。

《BIOHAZARD》將會推出NAOMI對應的街機版？

據一個仍未確定但可能性甚高的情報顯示，《BIOHAZARD》正在以NAOMI底板製作一個街機版本的槍擊遊戲；而事實上，岡本吉起自己亦曾在接受雜誌訪問時表示《BH》正有「某主機一隻」、「某主機一隻」及「某主機兩隻」的一共四個版本製作中，會否就是指N64的《BIOHAZARD ZERO》、PS 2的《BIOHAZARD 3》、DC的《BIOHAZARD CODE VERONICA》及這個對應DC的《BIOHAZARD 槍擊版》？



最新修正畫面香港率先公開！

追踪次世代 PlayStation

3月2日，SCEI在日本正式公布了次世代PlayStation的技術資料。雖然這次主要是技術的發表，而且發表前數天日本傳媒和互聯網已廣泛流傳有關資料，但當日的公布仍有不少令人興奮的新情報公布。SCEI強調，新世代PlayStation的目標是為大眾帶來「超越遊戲的娛樂新形式」。

新一代的PlayStation現時仍未命名，而且公布也沒有公開新機的外殼設計。發表當日，SONY社長要員全部到場，足以看出SONY總公司對新主機的重視，而到場的遊戲界名人中，竟然還有當年「毅然」過開PlayStation陣形的飯野賢治，這到底是否反映飯野對新機也頗感興趣？

SCEI方面表示新一代PlayStation將於這個財政年度（99年4月至2000年3月）之內推出，而以今冬為目標。至於海外銷售方面，歐洲和美國預計將於2000年秋季推出，而香港方面，據SCEH方面透露，他們正極力爭取與日本同時發售，但礙於現時香港翻版問題嚴重，與日本同步將會在SCEI內部遇到不少阻力。

售價方面，早前在互聯網方面曾有23800日圓及29800日圓等傳聞，但SCEI方面對此不予置評，而普遍相信，新一代PlayStation的售價將不會高於50000日圓。現在我們就為大家簡略介紹一下新一代PlayStation各項強勁功能吧。





■SCEH 3月2日在香港一次傳媒聯歡晚宴上也同時進行新一代PlayStation的發表會。

A GLIMPS OF THE FUTURE

最新示範畫面公開！

3月4日，SCEI舉行了兩場答問會，會上不單接受各國記者訪問，還向各界傳媒派發了一套經過修正的最新示範畫面。新的示範畫面除了顏色較均勻之外，還加入了一些新元素，例如RINOA頸上就多了一條頸鍊。據德中前社長說，這些修改是在3月2日發表之後花了十數小時修改的，他以此證明PlayStation 2的遊戲不如外間所說的要花很多時間來開發。







■出席這次答問會的有SCEI開發部部長岡本伸一（左）、前SCEI社長德中暉久和現任SCEI社長久多良木健。

完全128bit CPU「Emotion Engine」

相信很多讀者都知道這次新PlayStation的CPU是由SCEI與東芝合作開發，這粒名為「Emotion Engine(情緒引擎)」的CPU開發費近100億日圓，可說是世界上首粒內部完全128bit的CPU。據知這粒CPU包含有1050萬個半導體，為了作各種高速處理，從資料埠以至暫存記憶都128bit化，以0.18微米技術集積在一塊晶片上，其性能甚至比INTEL剛推出的PENTIUM III還要高出數倍。

配合性能同樣強勁的Graphics Synthesizer，即時創造出具有個性的角色和世界，能夠營造出如微風吹拂衣布、波浪和漣漪等美麗的自然氣氛。該公司稱這種技術名為「Emotion Synthesis(情緒合成)」。

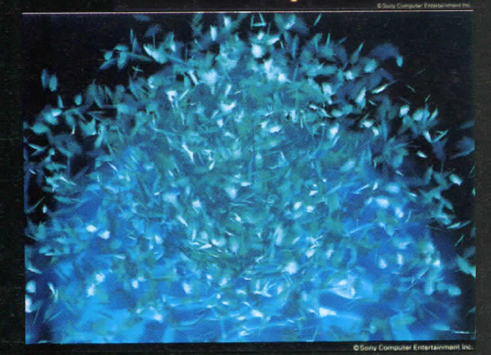
為了避免像Dreamcast一樣因晶片生產出現問題，SCEI這次還特地與東芝及SONY合作設廠，專門生產主要的CPU和圖像晶片。

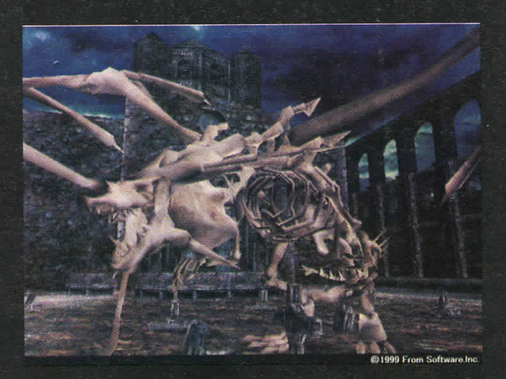
秒速7500萬多邊形——世界最高速圖象晶片

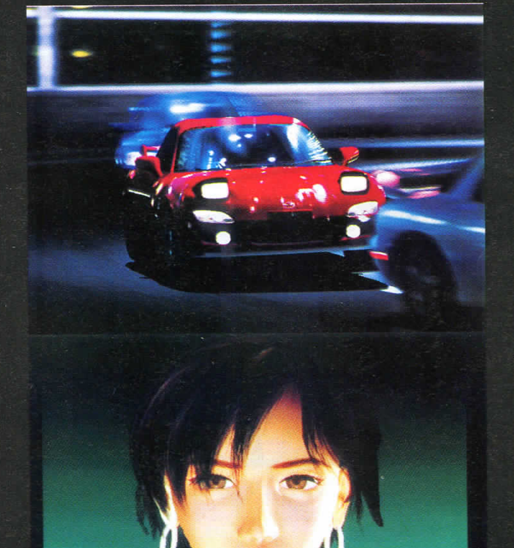
新一代PlayStation所用的圖像晶片「Graphics Synthesizer(圖像合成器，GS)」被該公司譽為全球最快的圖像描繪晶片，這粒晶片能在1秒內描繪7500個微小多邊形，而SCEI更揚言即使使用全部的特技(包括Z Buffer、Alpha Blending和Texture Mapping)來描繪48像











素的四角多邊形，亦可以每秒描繪2500萬個多邊形，這個數字實在比Dreamcast高出數十倍。

除了性能強勁之外，一點要注意的是它除了可以輸出一般電視的NTSC／PAL訊號外，還可以輸出高解象的數碼電視DTV和VESA訊號(即大部份電腦熒幕標準)最高達1280×1024點。

AC3、DTS環迴音響

雖然SCEI方面沒有太強調新一代PlayStation的音響，但他們表示新一代PlayStation軟件可以輸出AC 3及DTS等制式的環迴立體聲，而從其取樣頻率更可看出它還可能與MD(44.1 KHz)及DAT(48KHz)作整合。

以DVD-ROM作為媒體

正如網上的傳聞一樣，新一代PlayStation會以DVD-ROM為媒體，而CPU亦包含了MPEG 2的解碼能力。雖然理論上PlayStation 2有能力播放DVD影碟，不過就未必一定會提供播放的功能給用家。事實上，到今天SCEI方面還決定PlayStation 2能否播放DVD影碟。

而防止翻版方面，據SCEH的總經理近藤啟一郎表示，雖然現時還未可以公開使用何種技術，但新一代PlayStation無論在硬件或軟件上都會備有防止翻版的設計。

完全對應現時PlayStation遊戲

新一代PlayStation另一項令人驚喜的決定，就是可以與現時的PlayStation遊戲完全兼容。SCEI是將舊PlayStation的CPU晶片作為輸入出處理器的核心，而且，舊遊戲在新機上使用時，會使用部分新的圖像系統和音響系統，所以相信畫質和音響都會比在舊機上玩時較好。有關方面還經已證實會對應PlayStation記憶卡、PocketStation和舊有手掣。

配備UMB、IEEE1394

新一代PlayStation的輸入／出同時使用了兩項現時電腦界積極採用的新界面——USB和IEEE1394，USB主要負責相對較低速率的傳輸，可接續的配件包括熒幕、滑鼠、打印機、搖桿等。IEEE1394就廣泛應用於DV數碼攝錄機上，高速的性能可以接續的配件包括DV錄映機及AV專用硬碟等。

SCEI這樣的決定，看來是要將PlayStation 2從遊戲機延伸至家庭娛樂用電腦終端機，事實上，即使是MICROSOFT與INTEL(WINTEL)都希望在這一範疇上發展，而且市場潛力甚巨。這次SCEI可謂先一步將家庭娛樂用電腦終端機概念引入，很明顯已超越SCEI這間電腦遊戲機公司的業務，而可說是整個SONY集團的策略。

以PCMCIA作通信橋樑

至於在Dreamcast極為強調的網上通信機能，SCEI表示由於現時通信技術一日千里，現時還未能確定到新PlayStation推出時會以甚麼為標準，所以現時只表示該設備是透過常在手提電腦上使用的PCMCIA插槽來接續。這種設計非常聰明，能利用的市場上現成的受歡迎設備來保持自己永遠走在技術尖端。

以Linux為開發系統

Dreamcast以Windows CE為作業系統，但據知新一代PlayStation卻以被譽為將可取代WINDOWS地位的Linux系統為作開發系統，而開發工具就將於今年春季開始分發給各遊戲生產商開始開發。據SCEI開發部部長岡本伸一表示，使用Linux是因為這系統的穩定性非常好，對於PlayStation 2這類精密儀器來說這是非常重要的。

從SCEI與東芝自行研發CPU、開拓家庭娛樂專用電腦，以至使用被譽為可取代WINDOWS作為次世代系統OS的Linux，都令人有SONY要挑戰WINTEL聯盟的強烈感覺，雖然SONY一再否認。

PlayStation 2引進的新支援制度

SCEI在公布PlayStation 2的同時，還引進了一個新的開發支援制度，那就是引入類似顧問公司的制度。過去如果遊戲軟件生產商在開發遊戲時出現技術性問題，都是向SCEI詢問，由SCEI提供技術支援的。不過隨着技術提升，現在軟件生產商所遇到的問題已非SCEI所能完全應付的了。在新制下SCEI會以合約方式聘用一些公司就一些專門問題為其他公司提供支援服務，例如開發賽車遊戲出現問題時，就可以詢問賽車遊戲方面的專門顧問。

日本實地取材

PlayStation 2原型機的真貌！

PlayStation 2的發表會其實是分三日舉行的。3月2日的發表會最主要是向日本的遊戲軟件生產商發表新機的技術規格和今後方針，3月3日就是股東大會(講錢的發表會)，3月4日就分別是兩場供海外和日本記者發問的答問大會。而在答問大會中，米奇就有幸仔細觀看到PlayStation 2的示範用原型機的外貌，SCEI開發部部長岡本伸一還為我們詳細介紹這原型機的構造。

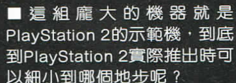


■SCEI開發部部長岡本伸一為我們展示PlayStation 2示範用原型機

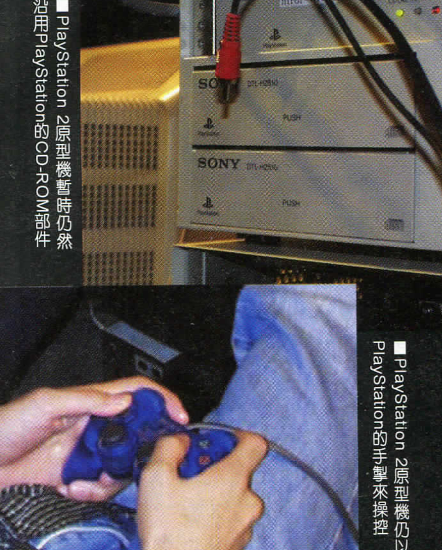


■現時PlayStation 2的原型機是有3塊底版的，還要接駁舊PlayStation的開發平台才可以玩，據知SCEI開發部計劃在夏季前將三塊底版整合為一塊。





■這組龐大的機器就是PlayStation 2的示範機，到底到PlayStation 2實際推出時可以細小到哪個地步呢？



■PlayStation 2原型機暫時仍然沿用PlayStation的CD-ROM部件

■PlayStation 2原型機仍以舊PlayStation的手掣來操控

從VAIO看PlayStation 2（暫名）的設計

很多網頁和雜誌都曾對PlayStation 2的外觀作出估計，米奇相信今次負責領導新機外型設計的，仍會是PocketStation的設計者後藤禎祐。此君不單是PlayStation的外型設計者，更是近年來以外觀博取到不少電腦用家歡心的SONY電腦系列「VAIO」的外型設計總指揮。由於今次公布的PlayStation 2包含了很多與VAIO手提電腦系列共通的設備和界面，所以米奇就姑且作一次大膽的估計，以VAIO PCG-C1手提電腦為藍本，估計一下PlayStation 2的外觀。

背面

相信PlayStation 2的標準視頻輸出（NTSC／PAL）和電源插座都會在後邊，而根據SCEI兼容PlayStation所有舊有設備的政策，相信換機時會好像當年N64和超任一樣，可以沿用上一代的視頻線。問題就只是新機會否仍有PlayStation一直只得金手指會用的擴張槽。

右邊

C1的右邊是PC CARD（PCMCIA）的接頭，是日後接駁MODEM和網絡卡的橋樑。現時PCMCIA是根據厚度分為TYPE I、TYPE II和TYPE III三種，而現時大部分電腦都只支援到TYPE II的。

右邊另一個值得注意的地方就是散熱扇，VAIO使用的PENTINUM CPU雖然是慳電型號，但所發出的熱力亦不少，不過C1只需要幾個小窗便可以解決散熱問題，這種散熱技術會否也會用在PlayStation 2身上？

IEEE1394

USB

左邊

C1機身的左邊放置了所有輸入／出接頭，包括PlayStation 2也有的USB和IEEE 1394（iLINK）。除此之外，C1還備有一個接駁電腦熒幕的接頭。雖然PlayStation 2也可以輸出大至1280×1024的電腦影像訊號，不過相信PlayStation 2就不會有這種設備。

上蓋

VAIO與PlayStation的外殼同樣是磨砂質地的，這次PlayStation 2會否也是採用同樣的質地呢？此外，據說VAIO手提電腦之所採用金屬外殼，除了因為外型夠酷之外，還可以幫助散熱。如果真的具備這功用的話，肯定溫度驚人的PlayStation 2會否也會採用金屬外殼呢？

厚度

VAIO以外型輕巧見稱，PlayStation也是架較薄的遊戲機，新機會循這種概念設計也不足為奇，不過，SONY會怎樣解決薄機身帶來的散熱問題，相信是很多玩過Dreamcast的人都想知道的。

正面

PlayStation 2的正面多數會是手掣的插座所在。雖然現在的遊戲機多以同時接四個控制器為主，不過PlayStation 2已宣布可沿用舊控制器，相信即使新機厚度與舊機相同也好，也很難做到四個控制器吧？而且改變機身厚度很可能會導致不對應PocketStation哩。

■美國雜誌《NEXT GENERATION》4月號中對PS 2外觀的推想圖，相信概念是來自SONY的CD PLAYER和其他牌子的小型DVD PLAYER。不過，相信在構想這圖的時候，該刊編輯部還未知道PS 2會有PCMCIA、UMB和IEEE 1394等界面吧？

次世代PlayStation基本硬件規格

128 bit "Emotion Engine"（CPU）

CPU核心
- ◆128 bit RISC（MIPSIV-subset）
- ◆系統時脈300MHz
- ◆整數演算單元（IU）×2
  64bit（2-way Superscalar）
- ◆多媒體延伸指令
  107個指令（128 bit width）
- ◆Integer General Purpose Register
  128 bit×32
- ◆暫存記憶（2-way）
  指令：16KB，資料：8K
- ◆TLB（Translation Look-aside Buffer）
  48 double enteries
- ◆Scratch Pad RAM
  16KB（Dual port）

FPU（Co-processor 1）
- 浮動小數點乘加算器×1
- 浮動小數點除算器×1

VU0（Co-processor 2）
- 微指令用記憶
  指令：4KB，資料：4KB
- 浮動小數點乘加算器×4
- 浮動小數點除算器×1

VU1（向量演算單元）
- 微指令用記憶
  指令：16KB，資料：16KB
- 浮動小數點乘加算器×5
- 浮動小數點除算器×2

DMA（10 Channel）

圖象處理單元IPU（MPEG 2解碼）

主記憶（32MB） Direct RDRAM ×2 Channel，800MHz

Graphics Synthesizer（GS）

GS核心
- ◆DRAM內藏並列處理器
- ◆時脈150MHz
- ◆Pixel Engines數量16個（並列）
- ◆最大色數（1,670萬色）
  32bit（RGBA：各8bit）
- ◆Z Buffer 32 bit

內嵌DRAM（4MB）
- 材質（512 bit）
- 讀取（1024 bit）
- 寫入（1024 bit）
- 內部總資料埠寬度2560 bit

描算機能
- ◆材質貼圖
- ◆凹凸貼圖
- ◆霧化
- ◆半透明
- ◆Bi and Tri-Linear Filtering
- ◆根據Z軸變化更換貼圖（MIPMAP）
- ◆邊緣平滑化
- ◆多段描算

影像輸出格式
- ◆NTSC／PAL
- ◆DTV（數碼電視）
- ◆VESA（最高1280×1024dot）

影像描繪性能（Pixel fill rate）
- ◆24億像點／秒（Z Buffer、半透明）
- ◆12億像點／秒（Z Buffer、半透明、材質）

SPU2＋CPU

ADPCM
- ◆48聲軌
- ◆取樣頻率
  44.1KHz／48KHz

軟件音源（CPU）

波形記憶體（ADPCM用RAM）

→ 音響輸出

I/O Processor（輸出／入）

CPU核心
- ◆PlayStation CPU
- ◆時脈33.8MHz／37.5MHz
- ◆內藏GTE（3D引擎）程式用記憶體

輸出／入

USB
- ◆資料傳送速度
  1.5Mbps～12Mbps

IEEE1394（iLINK）
- ◆資料傳送速度
  100Mbps～400Mbps

通信埠
- ◆對應PCMCIA（PC CARD）

→ 記憶卡與手掣
→ 電視
→ 錄影機／數碼相機／各種電腦設備
→ 網絡

媒體

CD-ROM
容量640MB

DVD-ROM
容量2.6GB（單面）

Pixel fill rate

M pixels/se（0–3000）

powerVR2 / Infinite Reality2 / GS

Polygon count

M polygons/se（0–60）

powerVR2 / Infinite Reality2 / GS

SCEI提供GRAPHICS SYNTHESIZER（圖像合成）晶片與其他現時3D圖像晶片的性能比較（上圖為象點描繪速率、下圖為多邊形描繪速率）。從表中所見，下一代PlayStation的描繪機能已遠遠凌駕於Dreamcast之上。

Peak Performance

（0–7）

- □整數演算（GIPS）
- ■主記憶埠的資料傳送能力（GB/s）
- ■浮動小數點演算（GFLOPS）

P2(400 MHz) / P3(500 MHz) / EE(300 MHz)

浮動小數點向量演算

百萬向量／秒（0–160）

- □座標變換與透視變換
- ■1／距離（距離的倒數）
- ■距離（畢氏定理運算）
- ■座標變換

P2(400 MHz) / P3(500 MHz) / EE(300 MHz)

※本表是以單精密度浮動小數點（指數8位、虛數23位、符號1位）作4次元向量運算的速度。Emotion Engine資料為實際測量結果，其他CPU則根據其公開的資料推算的理論上最大值。

次世代 PlayStation 基本規格表

CPU	128 bit "Emotion Engine
系統時脈	300MHz
暫存記憶	指令：16KB，資料：8K+16KB (ScrP)
主記憶	32MB (Direct Rambus／Direct RDRAM)
記憶埠頻寬	3.2GB／秒
Co-processor	FPU (浮動小數點乘加算器×1，浮動小數點除算器×1)
向量單元	VU0+VU1 (浮動小數點乘加算器×9，浮動小數點除算器×3)
浮動小數點運算能力	6.2 GFLOPS
3D CG座標演算能力	座標變換＋透視變換　每秒6600萬多邊形
	＋光源計算　每秒3800萬多邊形
	＋霧化　每秒3600萬多邊形
	曲面生成(Bezier曲線)　每秒1600萬多邊形
壓縮圖象解碼器	MPEG-2
畫像處理速度	1.5億像點／秒
圖象	Graphics Synthesizer
時脈	150MHz
DRAM埠頻寬	48GB／秒
DRAM埠寬度	2560bits
像素構成	RGB: Alpha: Z Buffer (24:8:32)

描算性能	影像描繪速率(Pixel fill rate)　24億像點／秒(Z、A)
	12億像點／秒(Z、A、T)
粒子描繪速率	1.5億個／秒
多邊形描繪速率	7500萬個／秒(微小多邊形)
	5000萬個／秒(48像點四邊形、Z、A)
	3000萬個／秒(50像點三角形、Z、A)
	2500萬個／秒(48像點四邊形、Z、A、T)
移動物(Sprite)描繪速率	1875萬個(8×8像點)
※Z：Z Buffer、A：半透明、T：材質貼圖	
音響	SPU2＋CPU
同時發音數	ADPCM: 48聲軌(SPU2)＋可定義、軟件可編程音源
取樣頻率	44.1KHz或48KHz(可選擇)
輸出／入	I/O Processor
CPU核心	現時PlayStation CPU
時脈	33.8MHz或37.5MHz(可選擇)
副埠	32bit
界面類型	IEEE1394、USB
通信埠	透過PCMCIA (PC CARD)
媒體	CD-ROM及DVD-ROM

細看PlayStation 2(暫名)畫面

本文最初刊出了多張PlayStation 2的示範畫面，其實都是來自3月2日SCEI的現場示範的。這些片都有一項共通點，就是全都是每秒60影格的，所以動作都很平滑流暢。

SCEI一再強調PlayStation 2不單畫面美麗，每件物件都具有個性，要做出自然界的美感。到底這些示範片段展示了PlayStation 2哪方面的強勁之處呢？

SHALL WE DANCE？

一個SQUALL和RINOA的舞蹈場面，在PlayStation上是要預先拍成影片的，但在PlayStation 2上就可以即時描算出來。在這示範中，玩者可以隨時改變視點來觀看二人的舞姿。還要留意RINOA身上的飾物也會隨之搖盪，而且眉宇間流露出的表情。最後天上還放煙花作結。相信SQUARE是有心以這一幕來與PlayStation作比較。


©1999 スクウェア


©1999 スクウェア


©1999 スクウェア

永瀨麗子 CAT WALK SHOW

能夠細緻地描繪物件感情和個性是SCE一再強調的PlayStation 2機能，而這一點NAMCO的示範作就最能反映出來。在片段中永瀨麗子神采飛揚地行過「天橋」，短裙和秀髮隨風飄動，還向你拋個眉眼，然後飄然離去，全部動作都是即時描算出來，生動的表情令人驚訝。如果將來的美少女遊戲都達到這個水平，會不會引起社會問題呢？







RUNNING ON ROAD

這段《GT》的賽車片段雖然不可以操縱賽車，但就隱藏着不少強勁效果。首先是MOTION BLUR效果令賽車飛馳的速度感提高不少，其次是以自由曲面造出來的車身彷如真車一樣，第三是路上街燈的光源效果，不像PS版《GT》一樣預先畫上去，而是即時計算出來的。


© 1997 1998 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

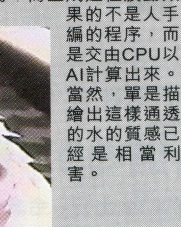

© 1997 1998 1999 Sony Computer Entertainment Inc.


© 1997 1998 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

水缸裏的風波

一個絕不簡單的水缸，它充分表現出PlayStation 2在計算自然景物的描繪能力。水缸的放水口和在水中浮游的船和鴨子都可以用控制器控制，無論放水、移動小船或是令鴨子潛水浮上都會令水缸裏的水產生波動。而生成這種波動效果的不是人手編的程序，而是交由CPU以AI計算出來。當然，單是描繪出這樣通透的水的質感已經是相當利害。





PlayStation 2的描算新技術——粒子與曲面

為了強調自然效果，PlayStation 2引入了高檔CG動畫工作台所用的兩種CG描算概念——粒子和自由曲面。粒子運動最常用來製作火花、煙霧等效果，而最多可繪畫1.5億粒粒子的PlayStation 2是以AI來自動生成粒子的各種運動特性的。

自由曲面是直到最近才被應用到電腦遊戲上的技術，它使用Bezier曲線為基礎，不像以往的3D模型以多節直線線段來描寫一段曲線，而是在點上加入方向和張力的資料，那麼即使點數比以前少，也可以造出比以前更圓滑的曲面。更進一步，由於Bezier曲線的控制點都含有一條用來描寫曲線形狀的算式，只要改變算式中的變數，就可以輕易產生像《T 2》中水銀人T-2000的變形效果。

中介軟件的威力

到了今天的PlayStation 2，遊戲中會出現到的，除了主角和有關的器物外，還會有很多不可預計其動向的物件，如雨水、河水和飄盪的樹葉等。要做到各具動態當然不能逐一去給它們編程了。他們的動態效果其實都是在編寫遊戲時加插一些中介軟件(Midware)，由它們自動地與CPU合作，暗地裏根據物件的特性來自動生成動作。

SCEH 專訪

PlayStation 2香港會同日發售嗎？



採訪：米奇

自從PlayStation 2公布以後，相信很多大都會關心PlayStation 2能否同時在港發售，而現時PlayStation的銷售又會有甚麼改變，所以我們特別訪問了SCEH的總經理近藤啟一郎先生。(米：米奇、近：近藤啟一郎先生、高：高木美惠子小姐)

米：以現時的狀況來看，貴公司認為PlayStation 2與日本同日發售的可能性有多大？主要的問題是甚麼？

近：現時點來說仍然未有定論。當然我們亦希望香港能與日本同時發售，但是還有一點問題，就是米奇你也知道，香港已算是亞洲區最好的，但仍然存在翻版問題。雖然香港海關非常努力，翻版問題已日益改善，但實際上仍有改造主機、翻版等問題，所以如沒有更進一步的改善的話，對公司(SCEI)來說可能難以作出決定。因此，如果到明年3月前如果狀況得到明顯改善的話，公司方面也會想：「讓香港同日發售也可以吧。」現在的狀況持續下去的話可能就會有點困難。所以，這可說是大家的意識(對保護知識產權)問題。現在來說一切仍未清楚。

米：如果不能同日發售的話，SCEH對水貨泛濫會否有甚麼對策？

近：跟現在的仍然一樣。

米：據貴公司估計，現時有多少用家會轉玩PlayStation 2？

近：具體來說我們不太清楚，我們當然希望愈多用家轉用新機愈好。

米：現時香港翻版PlayStation軟件的問題頗為嚴重，貴公司有沒有采取甚麼對應措施以防止 PlayStation 2出現被翻版？

近：主機上將會加入很強力的保護措施，技術上因為還未收到任何消息所以我們還未清楚，但總而言之硬件方面會有方法。另一方面，我們香港方面仍會像以往一樣與香港海關合作，假如出現翻版的話，我們會提供全面協助。

米：我們本來認為Dreamcast不會那麼快有翻版推出，但現在經已有翻版了。現在PlayStation 2採用一般的DVD-ROM方式，說實在的，貴公司認為何時會有PlayStation 2的翻版軟件出現？

高：這方面我們希望永遠也不會出現。

米：自從公布新主機的消息以來，PlayStation主機和遊戲的銷售有否受到壓力？

近：完全沒有。

米：公布了PlayStation 2之後，今後PlayStation的行貨遊戲銷售方式和數量會否有所改變？

近：不會有分別的。跟現在不會有分別。

高：因為PlayStation 2仍可以玩到PlayStation的軟件，所以即使現在買下PlayStation的軟件仍不會有問題。

米：主機方面呢？

近：那多少會有點影響的，我想不會沒有影響的，但影響有多大我們仍無法估計。

高：今後還有很多好玩的作品推出，如果光在等的話也會感到很無聊吧？

米：那每月的入口量會否有所改變呢？

近：例如假設PlayStation 2會在明年1月1日推出，推出前的兩個月會有所下降，現在則仍未考慮減少入口。今年的數量大概會跟去年差不多吧。

米：Dreamcast發售以來，有否對貴公司的PlayStation主機銷售帶來壓力？你們認為PlayStation 2的公布會否減輕Dreamcast所帶來的影響？

近：對我們來說完全沒有影響。

米：現時會否有本地的遊戲店跟貴公司聯絡，洽談銷售PlayStation 2的有關事宜？

近：分銷商直接查詢就沒有，但分銷商透過批發商向我們詢問就有。正如第一條題目一樣，大家都想知道PlayStation 2會否跟日本同日發售，答案也是一樣。如果仍有店舖改造主機或是售賣翻版軟件的話，對我們來說仍是有危險的，如果店舖很認真地做正經生意的話，那可能性就會較高了。

米：貴公司有否打算在推出新機的同時在香港推行新的銷售制度，例如早前暫停了的特約店制度？

近：我們有兩個方式的。一個是特約分銷商(AUTHORIZE DEALER)現在暫時取銷了，現在我們在做的是以批發商批發。香港現在有數百間遊戲店，現在我們在做的就是中找出哪些店是在做正經生意的，假如數目有很多的話我們可能便會再次推出特約分銷商制度。另一個方式是在PlayStation 2發售之後才推行的。現在我們透過香港SONY及訊源去批發PlayStation主機的，哪一間遊戲店在做改機和翻版我們大概都清楚。到PlayStation 2推出的時候我們首先會做的就是透過批發商，對做犯法生意的店舖我們是絕對不會批主機給他們的，只有售賣正版化的才會有貨。這個計劃會貫徹執行。

米：在發表會上，貴公司的社長表明PlayStation 2將對應PocketStation，不過現時香港仍未有行貨的PocketStation在香港發售，你們認為到PlayStation 2發售時香港會否有行貨PocketStation出售？

近：現在我們正努力進行游說，我們希望盡早香港在香港發售。至於幾時可以發售我們仍未知道。

米：PlayStation 2看來是部相當高科技的製成品，貴公司認為到香港正式發售的時候保養維修會否有問題？

近：完全不會有問題的，就如現在一樣由香港SONY的服務中心，由那裏負責。

米：修理時間會不會較長？

近：修理時間會多長仍未清楚，不過香港SONY服務中心的水準很高，我想應該會跟現在差不多的。

米：以過往PlayStation在港銷售的情況來看，閣下認為PlayStation 2在香港的售價訂在哪個水平會較具競爭力？

近：問得很好，不過這很難回答，售多少錢我們仍未知道，不過售價應該會跟日本訂在相同的水平，雖然可能會有匯價的問題，但絕對不會比昂貴很多的，說不定還會比日本便宜一點點哩。總之就會跟日本差不多，主機和軟件都一樣。

米：貴公司對今後的PlayStation 2發表有沒有準備甚麼日程表？

近：我們還未有任何消息，如果有消息的話我們會立即通知貴刊的。

事後報告：訪問之後接到一些路邊社的消息，指SCE在亞洲區的辦事處有人手變動，未知是否與PlayStation 2有關，又或對PlayStation 2在港的銷售帶來影響。詳情留待SCE正式公布好了。





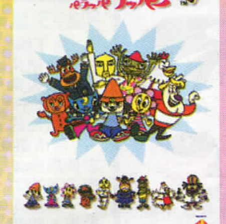
各位PlayStation fans：

你是怎樣渡過你的新年呢？我就乏善可陳了，年卅晚去人山人海的黃大仙拜神，十分辛苦，仲被煙霧燻到淚光漣漣。但開心的是，回到office見到好多friend的來信，有人仲寄來了新年禮品比我！令我開心不己！因為現在信積太多，我一個人實在回覆不及，如果你想快D，可以寫電郵，我仲沒有ICQ架！

認真讀書 勤奮打機

假期總是過得飛快，中五／中七的同學們又要迎戰了。想當年，我為了考試，半年都沒有打機／去街，的確是十分痛苦的，但是短暫的痛苦可以帶來長久的舒適和享樂，計過都係抵，傳統上四／五月都是game界的淡季，所以各位同學，努力溫書吧，暑假有大把正 game 等住你架！祝你旗開得勝，每戰必勝！

贈你一句我母校的校訓吧「Working Hard，and Playing Hard！」，譯成中文可以是「認真讀書勤奮打機」，大家共勉之！



新城 997「開心遊戲大本營」



過完年，即刻又有新野搞。如果你有聽開電台，可能都知新城 997 將於二月廿七、廿八日在舊啟德機場舉行的「開心遊戲大本營」，可以試玩多個 PlayStation 遊戲。而且，新城還請來很多名人歌星，大玩PlayStation未出的遊戲，例如四月才出的《Um Jammer Lammy》。

還有《R4》及《Bloody Roar 2》擂台大賽，可以現場報名，係7米×4米的超巨型電視屏幕上玩PlayStation，係未好激呢！獎品十分豐富，而且還可以和你的偶像切磋，記得來玩啦！

比賽時間在週六、日四點至四點半，997現場直播。你可以直接到現場買飛入場，或者聽住 997 都得。

新城 997 直播反翻版口號

由上月起，不少朋友都有送D好玩又得意的口號比我，令我和同事都笑個不停！為了讓你的智慧和創作天才讓全港市民都知道，使全港機迷在空氣得到良好的正版教育，小弟已情商新城997電台，將在二月廿七、廿八日「開心遊戲大本營」的節目中，由新城DJ讀出部份優秀作品，如果你有份投稿的，記得聽實個收音機啦！

在此再登出部份創意來稿：

Au Man Lung 君：

1) 知識產權齊尊重
盜版問題一掃空

2) 盜版猖獗根已深
齊來打擊連根拔

Henry C：

玩翻版，無見識，
燒機壞機報應激

買正版，可得戚，
知識產權應要識

林仁君：

香港人人玩翻版
搞到正版冇人玩
遊戲廠商收入減
S.C.E.H.大門關
P.S.專頁要腰斬
香港機迷變罪犯
你仲旨意有game玩
若然香港冇翻版
遊戲廠商有得賺
打入香港市場爭
推出遊戲中文版
咁就可能有得玩
太空戰士香港版！

新世代 PlayStation 公布



在過去四年，PlayStation 帶給全世界五千萬個家庭無限的快樂，加上三千多隻唔同的遊戲，更使大家回味無窮。

但是，PlayStation的fans在呢半年是否因為另一個主機功能強大，而感到抖唔過氣來？

在這個徘徊時刻，天大的好消息終於出現！SCEI於三月二日於東京宣佈，功能更加強大的新世代PlayStation，將於下一個財政年度內推出(即是明年三月之前)。

由當日 SCEI 在記者會上播放的 DEMO 片段來看，新世代機種畫面已經超越了街機，目標是電影水平！可以想像，將來的 PlayStation 遊戲將如同現實生活一樣逼真無倫，你可以自由控制CG MOVIE片段。除了使用DVD之外，音效之強大， 令打機成為了聽覺的享受！因為 PlayStation 將使用 AC-3 、DTS 等最佳享受的 Hi-tech 音效。



如果你現在家中有很多PlayStation的game碟（只限正版），唔使擔心！因為新世代 PlayStation 可以兼容現在的 PlayStation 正版遊戲軟件！

SCE 表示以後將繼續努力，積極利用最先進的電腦技術，為大家帶來嶄新的電腦 AV 數碼娛樂。





新城 997「開心遊戲大本營」

上個週六日你去左邊度呀？有冇來舊啟德機場舉行的「開心遊戲大本營」呢？

雖然兩日工作了廿多個小時，但還是很開心，因為？

同靚女偶像 Fiona 一同打機？

同「美若天仙的」蘭茜夫人談打機心得？

還是因為現場很多遊戲玩，我也贏了不少獎品「例如：夠一年使用的沐浴露、食到過期都食唔晒的果汁軟糖」？

這次通通都可能是原因！



蘭茜大戰活希兒

美貌智慧並重的蘭茜夫人，原來是 PaRappa 的 fans，當她見到PaRappa的好友 Lammy時，大叫Kawai！而且一玩就不肯放手。而小仙女一樣的Fiona和可愛的 Lammy同樣相襯。兩位美女激戰一番後，邊個突圍而出呢？



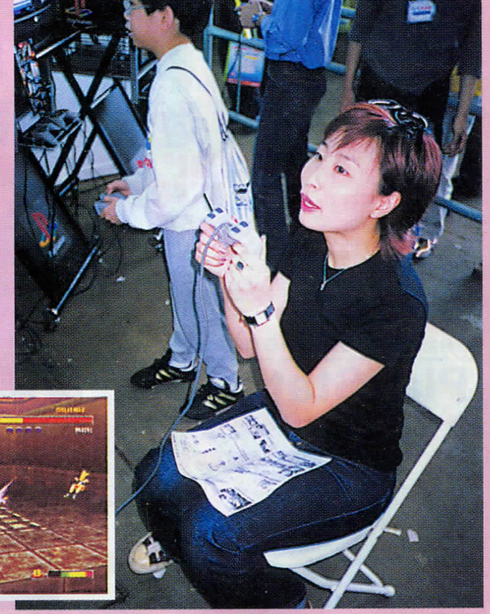
看看相片就知啦！

十四歲的雙料冠軍

兩日都有擂台大賽，《Bloody Roar 2》同埋《R4》，仲現場直播出街！冠軍無獨不偶，是同一個人！他就是土爪灣代表——十四歲的陳智生，這個來自閩光書院的中學生，自幼打機，特別情鍾於SNK的格鬥game，如《KOF》、《月華之劍士》等。他也是第一次接觸《BR2》，已經可以使用多個絕招和必殺技，格鬥game果然一通百通！



而他又贏埋第二天的《R4》比賽，當問及他的心得時，他竟然明說：「因為對手太弱了！」證明來PlayStation的擂台，不一定要game界高手，因為很多時對手都不多、也不強。要赢 PlayStation 擂台和豐富獎品，真係好易架！









如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio Hong（SCEH），又或者寄 e-mail 比 Akio！

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯系，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。

電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

PlayStation 四月行貨時間表

日期	英文名字	譯名	公司名	價格(港元)	類型
SCPS遊戲					
4月					
1日	SaGa Frontier II	SaGa Frontier II	SQUARE	420	RPG
1日	Spyro the Dragon	Spyro the Dragon	SCE	298	ACT
22日	OMEGA BOOST	OMEGA BOST	SCE	358	STG
28日	Rasetu no Ken	羅刹之劍	KONAMI	358	ACT
SLPS遊戲					
4月					
1日	KOTOBUKI GRAND PRIX	KOTOBUKI GRAND PRIX	日本Syscon	358	RAC
8日	TEST DRIVE OFFROAD 2	TEST DRIVE OFFROAD 2	CAPCOM	358	RAC
22日	EARTH DEFENCE CO:	有限會社 地球防衛隊	MEDIA LINK	420	SLG
28日	COTTON ORIGINAL	COTTON ORIGINAL	SUCCESS	298	STG

優惠交易廣場

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

DC 最新遊戲現金優惠

憑券選購下列三款遊戲可作 $20 使用（限售 30 套）
THE HOUSE OF THE DEAD 2 連原裝光線槍
MARVEL VS CAPCOM
BLUE STINGER
三國志 VI
信長之野望將星錄 with POWER UP KIT
POWER STONE
AERO DANCING
SONIC ADVENTURE

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

GAMEBOY COLOR 大特惠

GAMEBOY COLOR 主機（任何顏色）
連《泡泡龍》遊戲 特惠價 $478

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

手提捽碟機最新版

憑券購買「beatmania pocket 2」手提捽碟機
可作 $30 使用（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

N64 遊戲現金代用券

MARIO PARTY 憑券可作 $20 使用
DRACULA 惡魔城獸示錄（日版） 憑券可作 $20 使用
POCKET MON SNAP 憑券可作 $20 使用
任天堂 ALL STARS 大亂鬥 憑券可作 $20 使用
（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

GAMEBOY 遊戲大優惠

beatmania GB 憑券可作 $20 使用
POCKET MONSTER 黃色 特價 $180，並附送 POCKET MON 禮包一份
POCKET MONSTER 藍色 憑券可作 $30 使用
DRAGON QUEST MONSTERS 憑券可作 $20 使用
薩爾達傳說 DX 憑券可作 $20 使用
遊戲王 憑券可作 $30 使用
（各限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利





新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

NEOGEO 軟硬件全線優惠

月華之劍士 2 ROM 帶版 憑券可作 $100 使用
月華之劍士 2 CD 版 憑券可作 $20 使用
NEOGEO 帶機專用記憶卡 特惠價 $248
NEOGEO CONTROLLER PRO 憑券可作 $20 使用
NEOGEO CD 機 憑券可作 $100 使用
NEOGEO RGB 線 憑券可作 $20 使用
（限售 30 套）



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

PlayStation 新作優惠券

憑券選購下列遊戲可作 $20 使用（限售 30 套）
電車 GO！2 BOX 版
FINAL FANTASY COLLECTION（送紀念時鐘一個）
IQ 博士
DANCING BLADE 任性桃天使 2
新世紀 GPX CYBER FORMULA 新的挑戰者
GALLOP RACER 3

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

Dreamcast 配件超特價

以下配件憑券可作 $20 使用
Dreamcast 光線槍
Dreamcast 震動卡
Dreamcast VGA BOX
Dreamcast 手掣
Dreamcast VMS 記憶卡
Dreamcast S 線
Dreamcast 軟盤
（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

比卡超人氣爆發

比卡超語音遊戲特惠價 $850

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PocketStation 大特價

白色 PocketStation 特價 $480

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PS 最新音樂遊戲設備

POP'n MUSIC 專用控制器 超特價 $330

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

捽碟感覺搬到家中

beatmania CONTROLLER 超特價 $340

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

BANDAI 最新手提遊戲機

WONDER SWAN（任何顏色）＋遊戲一款

特價 $650



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Dreamcast 一樣有很震

Dreamcast 震動器　特價 $195

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Dreamcast 賽車強勁之作

超級摩洛哥賽車模擬 2　特價 $310

超級摩洛哥賽車模擬 2 ＋ DC 專用軚盤　特價 $490



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GAMEBOY COLOR 優惠券

GAMEBOY COLOR 淨機優惠價 $470

GAMEBOY COLOR ＋華里奧樂園 2／俄羅斯方塊 DX　優惠價 $670

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Dreamcast 配件遊戲迷人特價

Dreamcast ARCADE STICK 迷人價 $300　Dreamcast 軚盤　迷人價 $280

Dreamcast VMS 記憶卡　迷人價 $140　Dreamcast 控制器　迷人價 $140

（限售 30 套）





使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

買 DC 送大禮

凡購買 DC 主機＋任何一款 DC 遊戲＋ VMS 記憶卡／DC 手掣，即送變壓火牛一隻

（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation 遊戲超抵價發售

鐵拳 3	超抵價 $99
LUNAR SILVER STAR STORY	超抵價 $99
ROCKMAN X4	超抵價 $59

（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

N64 究極之作

DRACULA 惡魔城默示錄	特惠價 $350
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER'98	特惠價 $200
TACTICS SOCCER	特惠價 $380
薩爾達傳說～時之洋笛	特惠價 $320

（各限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

FINAL FANTASY VIII
深情特價 HK$410

（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation 硬件優惠

憑券購買 PlayStation 7501 主機，可獲贈 PS 記憶卡一張（名額 30 名）

SAKKARA 手掣 優惠價 $30

PANTHER 光線槍　優惠價 $50



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

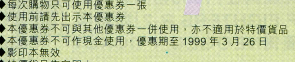
新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast 遊戲超爽價

PHYCHIC FORCE 2012	超爽價 $309
POWER STONE	超爽價 $299
SEGA RALLY 2	超爽價 $299
神機世界 EVOLUTION	超爽價 $299
SONIC ADVENTURE	超爽價 $299
VIRTUA FIGHTER 3tb	超爽價 $299
POP'n MUSIC 連專用控制器	超爽價 $550

（限售 30 套）



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

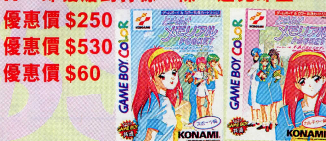
GAME BOY遊戲狂熱發售！！



凡憑券到本店購買 GAMEBOY COLOR，即獲贈對打線一條，送完即止。

beatmania GB	優惠價 $250
心跳回憶 POCKET 運動編＋文藝編	優惠價 $530
初代薩爾達傳說 GB 版	優惠價 $60

（限售 30 套）







使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 26 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

SNK HYPER NEOGEO WORLD '99

YUKI事記

各位，轉眼又步入3月了，3月有甚麼會令各GAME迷矚目的事情呢？相信你都會知道，就是3月19至21日在日本東京舉行的TOKYO GAME SHOW了。屆時，當然有我們的新款遊戲在大家面前展現啦！當中包括很受歡迎的《THE KONG OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999》DC版，各位日後可在DC上玩《拳皇》玩個痛快了。此遊戲預定於5月底推出，同期推出的更有《METAL SLUG X》NG版，預定於6月推出的，還有《餓狼傳說WILD AMBITION》PS版。請各位GAME迷留意《GAME PLAYERS》的報道了。

另外，大家在期待TOKYO GAME SHOW的同時，不要忘記我們於4月5日在九龍尖沙咀皇家太平洋酒店9樓太洋廳舉行的「NEOGEO POCKET COLOR KING OF FIGHTERS R-2 KOF FINAL FESTIVAL」遊戲展，到時大家可以免費任玩NEOGEO POCKET COLOR，更有各項《拳皇》比賽，同時免費任玩《拳皇》系列及《拳皇》貼紙相任影，還會有好些事情會發生。如果大家好想來的話，就請連同回郵信封寄來「尖沙咀廣東道25號港威大廈1期807室SNK ASIA宣傳部」，信封面請註明「索取入場券」，每封來信將會得到入場券兩張。此外，為了更方便大家，入場券還會於3月21日在各「遊戲誌尊賣店」、「E-2」各門市部及各「人氣町」免費派發，到時請記着先到先得。

遊戲誌尊賣店：

九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
香港灣仔道188號東方188商場1樓117室

E-2：

香港銅鑼灣勿地臣街1號時代廣場901-902號舖
九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地下2號舖
香港銅鑼灣駱克道474號地下
九龍灣德福廣場第二期永安百貨公司5字樓

人氣町：

九龍灣牛頭角道77號淘大商場一期2樓S99
荃灣眾安街68號荃灣城市中心I 2樓254號

SNK "真"拳皇Final大賽
「誰是"真"拳皇？」有獎競猜
二月份得獎幸運兒公布！　劉子敬先生

「誰是"真"拳皇」有獎競猜遊戲還有最後一次機會，只要你剪下參加及回答以下問題，加上你心目中認為是拳皇的人選及個人資料，寄「九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈第一期807室 SNK宣傳部收」及請註明是「誰是"真"拳皇」競猜遊戲，就有機會獲得NeoGeo Pocket一部。把握最後機會參加啦！

第三期抽獎截止日期——15/4/99

假如該區《拳皇》比賽未舉行，你可只需填上以下問卷，但如填上參賽者姓名或舉辦單位名字，就可參加FINAL大抽獎，猜中者就有機會獲得本公司的神秘新產品大獎一份。中獎者將會獲個別通知。

「誰是"真"拳皇」有獎競猜遊戲

參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿　性別：□男　□女

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿（　）聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

我認為今屆的真"拳皇"是＿＿＿＿＿＿

問題：

1.請寫出那一種主機的顏色是你最喜歡的?
a. 銀色　b.銀藍色　c.迷彩啡　d.黑炭色　e.迷彩藍　f.透明

2.以下哪一點會是你購買NeoGeo Pocket Color的原因？
a.主機便宜　b. 軟件便宜　c.有你想要的軟件　d.充足軟件　e.高性能
f.其他：＿＿＿＿

3.如推出主機限定版的話，你認為以下哪一款贈品最有魅力?
a.體驗版軟件　b.手袋　c.畫面保護膠紙　d.Hand Snap　e.Neck Snap
f.電話咭　g.閃咭　h.手辦人形　i.T-shirt　j.手錶　k.襟章　l.海報
m.Cash Back　n.布袋　o.其他：＿＿＿＿

4.請寫出你最喜歡的卡通人物。
a.Hello Kitty　b.Melody　c.Sesame Street　d.Others＿＿＿＿

5.你希望哪一類型遊戲會在Neo Geo Pocket上製作？
a.格鬥　b.動作　c.射擊　d.RPG　e.賽車　f.其他：＿＿＿＿

6.請寫出你最希望移植到NeoGeo Pocket上的所有街機或家庭機的軟件(除了SNK製以外)：
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

7.請寫上你希望在NeoGeo Pocket上推出的附屬硬件：
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

K.O.F.拳后及KOF TB 3X3比賽招募

如閣下年滿16歲，熱愛K.O.F.格鬥遊戲，面對身邊家人朋友已未逢敵手，現在給你一個挑戰各大高手的機會：如你是女士，就參加K.O.F.拳后比賽；如你有三兩知己，更可參加K.O.F. Team Battle 3×3對戰賽。參加者需填妥以下表格寄到尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA宣傳部收，封面請註明「參加"拳后／KOF TB"比賽」，參賽者及勝出者將獲豐富禮品。

K.O.F.拳后及KOF TB 3X3比賽報名表格

參加類別：□ K.O.F.拳后　□ KOF TB 3 × 3

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份証號碼：＿＿＿＿＿＿　日間聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

（KOF TB 3 × 3 參賽者專用）

隊員姓名：	1.＿＿＿＿	2.＿＿＿＿	3.＿＿＿＿
年齡：	1.＿＿＿＿	2.＿＿＿＿	3.＿＿＿＿
身份証號碼：	1.＿＿＿＿	2.＿＿＿＿	3.＿＿＿＿
日間聯絡電話：	1.＿＿＿＿	2.＿＿＿＿	3.＿＿＿＿

SNK "真"拳皇比賽名單

1.拳皇大會開幕戰代表：	葉彥誠先生
2.九龍城第二回戰代表：	鄧灝昇先生
3.中文大學代表：	毛威龍先生
4.九龍城 Game Show 代表：	何偉文先生
5.Virtual Zone 代表 1：	李僑榕先生
6.Virtual Zone 代表 2：	莊曉生先生
7.Virtual Zone 代表 3：	羅樂　先生
8.Virtual Zone 代表 4：	林樂賢先生
9.澳門歡樂天地 1：	劉寶麟先生
10.澳門歡樂天地 2：	陳宇光先生
11.灣仔香港機城 1：	陳鷹揚先生
12.灣仔香港機城 2：	99 年 3 月 6 日
13.金馬倫道 26-28 號金馬倫遊戲機中心：	盧朗豐先生
14.九龍寧遠街 1A 貴賓遊戲機中心：	何億晶先生
15.九龍眾安街 116 號好好遊戲機中心：	陳諾謙先生
16.尖沙咀加連威老道金星遊戲機中心：	楊偉達先生
17.The King of Fighters Forever Festival：	99 年 4 月 5 日

緊急速報！

扮雅典娜得NEOGEO POCKET COLOR

為慶祝SNK著名人物雅典娜復活，凡能夠在「1999格鬥新世紀NEOGEO POCKET COLOR KING OF FIGHTERS R-2」遊戲展中扮演雅典娜其中角色，扮演者即可獲得NEOGEO POCKET COLOR一部。



Dreamcast Forum



製造商：TAITO　　發售日期：3月4日
售價：5800日圓　　記憶：9 BLOCKS
FIG/ 2P/ MEM

TEXT：
赤目黑龍



完美的移植遊戲！

PSYCHIC FORCE 2012

サイキックフォース 2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

強：強攻擊擊　弱：弱攻擊擊
防：防禦擊　全：強＋弱＋防

MIGHT

基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱（近距離）	12/ 60秒	2	30	40	—
DASH弱攻擊	強＋弱·（DASH中）弱	10/ 60秒	2	36	40	—
強攻擊	強（近距離）	16/ 60秒	21	10	110	—
DASH強攻擊	強＋弱·（DASH中）強	12/ 60秒	21	21	110	—
SPARK BEAT（弱射擊）	弱（遠距離）	17/ 60秒	—	29	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→＋強	17/ 60秒	4	47	180	消耗50% PSYCHIC POWER
KIGHTNING KNUCKLE（投技）	弱＋防	12/ 60秒	1	15	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱弱COMBO（第2 HIT）	—	14/ 60秒	2	36	30	—
弱弱弱弱COMBO（第3 HIT）	—	14/ 60秒	2	30	40	—
弱弱弱弱COMBO（第4 HIT）	—	14/ 60秒	2	46	40	—
弱強COMBO（第2 HIT）	—	18/ 60秒	4	44	70	—
弱強弱COMBO（第3 HIT）	—	12/ 60秒	12	34	70	單發擊中時的破壞力為100
弱弱強COMBO（第3 HIT）	—	16/ 60秒	2	50	80	—
PSYCHIC IMPULSE（弱）	被打DOWN後·弱	12/ 60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE（強）	被打DOWN後·強	20/ 60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER

超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
LIGHTNING SWORD	←↙↓↘→＋強	40%		
THUNDER BRAKE	←→→＋弱	45%（提升所有的能力值）		
ELECTRIGGER	強/ →→＋強	30%	按着強不放·放開便可發射（轉換方向）	0%
MAGNET ANCHOR	←↙↓↘→＋弱	30%		
LIGHTNING HOUND	←→＋弱	40%	方向擊＋弱（可作二回使用·改變方向）	40%
EXECUTION	←→→＋強	60%		



PATTY



基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱（近距離）	13/ 60秒	3	28	40	—
DASH弱攻擊	強＋弱·（DASH中）弱	9/ 60秒	3	31	40	—
強攻擊	強（近距離）	18/ 60秒	4	28	100	—
DASH強攻擊	強＋弱·（DASH中）強	11/ 60秒	4	40	100	—
DIS CHORD（弱射擊）	弱（遠距離）	17/ 60秒	—	42	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→＋強	18/ 60秒	2	49	180	消耗50% PSYCHIC POWER
HOWL ETUDE（投技）	弱＋防	12/ 60秒	1	19	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱弱COMBO（第2 HIT）	—	12/ 60秒	2	30	20	—
弱弱弱弱COMBO（第3 HIT）	—	23/ 60秒	2	29	30	—
弱弱弱弱COMBO（第4 HIT）	—	25/ 60秒	2	40	30	—
弱強COMBO（第2 HIT）	—	20/ 60秒	2	42	60	—
弱強弱COMBO（第3 HIT）	—	19/ 60秒	2	40	70	單發擊中時的破壞力為100
弱弱強COMBO（第3 HIT）	—	14/ 60秒	4	46	70	—
PSYCHIC IMPULSE（弱）	被打DOWN後·弱	12/ 60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE（強）	被打DOWN後·強	20/ 60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER

超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
PRELUDE KEY	←→＋弱	20%	ETURNAL HARP←→→＋弱	50%
REVERSE NOISE	←→＋強	45%（將敵人的超能力攻擊返彈到敵人身上）		
SAINT REQUIEM	←→→強	80%		
HOLY WHISPER	強/ →→＋強	30%		
SWEET TONE	←↙↓↘→＋弱	0%	音珠展開·←↙↓↘→＋弱	20%
SONIC RHAPSODY	←↙↓↘→＋強	40%		
HOLY PURGE	→→＋弱	90%		







WENDY

基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱（近距離）	12/ 60秒	2	29	40	—
DASH弱攻擊	強＋弱·（DASH中）弱	8/ 60秒	1	33	40	—
強攻擊	強（近距離）	16/ 60秒	10	24	100	—
DASH強攻擊	強＋弱·（DASH中）強	10/ 60秒	10	35	100	—
DIS CHORD（弱射擊）	弱（遠距離）	14/ 60秒	—	32	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→＋強	17/ 60秒	6	45	180	消耗50% PSYCHIC POWER
CYCLONE BRAKE（投技）	弱＋防	12/ 60秒	1	19	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱弱COMBO（第2 HIT）	—	16/ 60秒	3	28	20	—
弱弱弱弱COMBO（第3 HIT）	—	14/ 60秒	2	29	30	—
弱弱弱弱COMBO（第4 HIT）	—	22/ 60秒	2	40	30	—
弱強COMBO（第2 HIT）	—	14/ 60秒	5	42	60	—
弱強弱COMBO（第3 HIT）	—	25/ 60秒	2	40	46	單發擊中時的破壞力為65
弱弱強COMBO（第3 HIT）	—	22/ 60秒	12	37	70	—
PSYCHIC IMPULSE（弱）	被打DOWN後·弱	12/ 60秒	10	13	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE（強）	被打DOWN後·強	20/ 60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER

超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
AIR SLASHER	←→＋弱	40%		
SILPHEED DANCE	←→→＋弱	45%（增加移動速度）		
TRY CRESCENT	←↙↓↘→＋強	50%		
EARTH GALE	←→→＋強	70%		
AIR CRESCENT	強/ →→＋強	30%		
VORTEX STORM	→→＋弱	50%		
MIRAGE STEP	←↙↓↘→＋弱	50%（可穿過超能力技的DASH）		





玄信

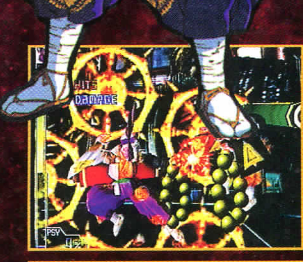


基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱（近距離）	12/ 60秒	2	30	40	—
DASH弱攻擊	強＋弱·（DASH中）弱	10/ 60秒	2	34	40	—
強攻擊	強（近距離）	16/ 60秒	4	26	110	—
DASH強攻擊	強＋弱·（DASH中）強	12/ 60秒	4	38	110	—
飛燕符（弱射擊）	弱（遠距離）	26/ 60秒	—	20	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→＋強	17/ 60秒	4	47	180	消耗50% PSYCHIC POWER
封滅渴（投技）	弱＋防	12/ 60秒	1	15	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱弱COMBO（第2 HIT）	—	14/ 60秒	2	29	20	—
弱弱弱弱COMBO（第3 HIT）	—	14/ 60秒	2	29	40	—
弱弱弱弱COMBO（第4 HIT）	—	12/ 60秒	4	37	50	—
弱強COMBO（第2 HIT）	—	18/ 60秒	6	38	70	—
弱強弱COMBO（第3 HIT）	—	16/ 60秒	2	—	35	單發擊中時的破壞力為50
弱強弱COMBO（第4 HIT）	—	2/ 60秒	4	38	35	單發擊中時的破壞力為50
弱弱強COMBO（第3 HIT）	—	13/ 60秒	2	48	80	—
PSYCHIC IMPULSE（弱）	被打DOWN後·弱	12/ 60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE（強）	被打DOWN後·強	20/ 60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER

超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
金鋼輪	←→＋強	40%		
呪　殺	←→→＋強	60%	1. ↑↙→←↘↑＋弱強/ 防弱/ 全 2. ↓↗←→↘↓＋弱強/ 防弱/ 全	0% 0%
符護術	←↙↓↘→＋弱強	70%（在吹飛中入力有效）		
鬼火魂	強/ →→＋強	30%		
連炎符	←→＋弱	30%	護法脚·→→＋弱	30%
轟雷珠	←↙↓↘→＋弱	40%		







CARLO

基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱(近距離)	14/ 60秒	2	29	40	—
DASH弱攻擊	強+弱·(DASH中)弱	10/ 60秒	2	32	40	—
強攻擊	強(近距離)	18/ 60秒	10	31	120	—
DASH強攻擊	強+弱·(DASH中)強	13/ 60秒	10	38	120	—
HYDRO MAGNUM(弱射擊)	弱(遠距離)	16/ 60秒	—	30	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→+強	17/ 60秒	14	37	180	消耗50% PSYCHIC POWER
NEPTUNE DRIVER(投技)	弱+防	12/ 60秒	1	19	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱COMBO(第2 HIT)	—	20/ 60秒	2	29	30	—
弱弱弱COMBO(第3 HIT)	—	22/ 60秒	2	40	60	—
弱強COMBO(第2 HIT)	—	20/ 60秒	4	42	70	—
弱弱強COMBO(第3 HIT)	—	15/ 60秒	2	—	35	—
弱弱強COMBO(第4 HIT)	—	17/ 60秒	2	40	35	—
PSYCHIC IMPULSE(弱)	被打DOWN後·弱	14/ 60秒	10	15	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE(強)	被打DOWN後·強	22/ 60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER

超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
HYDRO BLADE	←→+強	40%		
HYDRO TRAPS	←→+弱	45%(將敵人的直接攻擊反彈·使敵人受創)		
BUBBLE MINE	←→→+弱	50%(將敵人的攻擊炸烈)		
SERPENT PRESS	←→→+強	80%		
HYDRO SPIRAL	強/ →→+強	30%		
AQUAR JAVELIN	←↙↓↘→+弱	40%	水流·AQUAR JAVELIN發射後弱/ 強	0%
AQUAR GIMLET	←↙↓↘→+強	50%	HIT數變化·AQUAR GIMLET發動後弱/強/ 弱強	

REGINA

基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱(近距離)	16/ 60秒	3	28	40	—
DASH弱攻擊	強+弱·(DASH中)弱	11/ 60秒	6	30	40	—
強攻擊(第1發)	強	19/ 60秒	2	—	60	—
強攻擊(第2發)	強	20/ 60秒	2	28	60	—
DASH強攻擊(第1發)	強+弱·(DASH中)強	14/ 60秒	2	—	60	—
DASH強攻擊(第2發)	強+弱·(DASH中)強	12/ 60秒	2	39	60	—
HEAT ROUGE(弱射擊)	弱(遠距離)	18/ 60秒	—	24	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→+強	28/ 60秒	8	43	180	消耗50% PSYCHIC POWER
VASTAL HEAVEN(投技)	弱+防	12/ 60秒	1	15	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱COMBO(第2 HIT)	—	20/ 60秒	3	28	30	—
弱弱弱COMBO(第3 HIT)	—	14/ 60秒	2	39	70	—
弱強COMBO(第2 HIT)	—	20/ 60秒	2	41	90	—
弱弱強COMBO(第3 HIT)	—	15/ 60秒	5	—	40	—
弱弱強COMBO(第4 HIT)	—	11/ 60秒	4	44	40	—
PSYCHIC IMPULSE(弱)	被打DOWN後·弱	14/ 60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE(強)	被打DOWN後·強	22/ 60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER

超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
FLARE BLAST	←→+強	40%		
FLAME CHASER	←→→+弱	50%(DASH時之軌跡上會有火)		
ATOMIC BURNER	←→→+強	80%		
BLAZE SHOOT	強/ →→+強	30%	擴散·按着強發射·放手即發射	0%
SPARK RAIN	←→+弱	40%		
BURST WHIP	←↙↓↘→+弱	40%	軌道變化·BURST WHIP發動時按方向掣	0%
HYPER NAPALM	←↙↓↘→+強	40%	爆發·HYPER NAPALM發射後按強	0%

GATES

基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱(近距離)	19/60秒	1	31	60	—
DASH弱攻擊	強+弱·(DASH中)弱	12/60秒	1	40	60	—
強攻擊	強(近距離)	19/60秒	2	34	140	—
DASH強攻擊	強+弱·(DASH中)強	14/60秒	2	40	140	—
HEAVY VULCAN(弱射擊)	弱(遠距離)	17/60秒	—	31	20×5	沒有誘導能力,但可決定方向
BARRIER BRAKE	→+強	18/60秒	3	48	200	消耗50% PSYCHIC POWER
NUTS ROCKER(投技)	弱+防	12/60秒	1	19	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱COMBO(第2 HIT)	—	21/60秒	4	36	80	—
弱強COMBO(第2 HIT)	—	20/60秒	3	52	100	—
弱強強COMBO(第3 HIT)	—	35/60秒	12	28	56	單發擊中時的破壞力為80
PSYCHIC IMPULSE(弱)	被打DOWN後·弱	16/60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE(強)	被打DOWN後·強	24/60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER

超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
TOW MISSILE	強/→→+強	30%		
BOOST ARM	←↙↓↘→+強	30%	DOUBLE BOOST·←↙↓↘→+弱	30%
			PILE BUNKER·←↙↓↘→+強	30%
ALL RANGE MISSILE	←→→+弱	80%		
STUN COLLIDER	←→+弱	40%		
G CRACKER	→→+弱	40%		
PLASMA CANNON	←↙↓↘→+弱	45%		



EMILIO

基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱(近距離)	14/60秒	2	29	40	—
DASH弱攻擊	強+弱·(DASH中)弱	12/60秒	2	32	40	—
強攻擊	強(近距離)	15/60秒	11	20	110	—
DASH強攻擊	強+弱·(DASH中)強	11/60秒	15	28	110	—
PHOTON LINE(弱射擊)	弱(遠距離)	18/60秒	—	26	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→+強	25/60秒	5	42	180	消耗50% PSYCHIC POWER
RUMINATE JUDGEMENT(投技)	弱+防	12/60秒	1	19	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱弱COMBO(第2 HIT)	—	12/60秒	2	29	30	—
弱弱弱弱COMBO(第3 HIT)	—	16/60秒	1	30	30	—
弱弱弱弱COMBO(第4 HIT)	—	11/60秒	3	37	60	—
弱強COMBO(第2 HIT)	—	12/60秒	4	45	60	—
弱強弱COMBO(第3 HIT)	—	23/60秒	8	38	56	單發擊中時的破壞力為80
弱弱強COMBO(第3 HIT)	—	21/60秒	2	49	60	—
PSYCHIC IMPULSE(弱)	被打DOWN後·弱	12/60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE(強)	被打DOWN後·強	20/60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER

超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
PRISM REFLECTOR	←→+弱	20%(可反射SEEKER RAY/TRINITY RAY)		
REFLECTOR DASH	→→+弱	40%(可反射SEEKER RAY/TRINITY RAY)		
SEEKER RAY	←↙↓↘→+弱	40%	直接攻擊·發射·反射之後按防	0%
PRISM SEAL	←↙↓↘→+強	40%		
ARC ANGEL	←→→+強	80%	旋回·發動ARC ANGEL後按方向擊操作	0%
TRINITY RAY	←→→+弱	90%	直接攻擊·發射/反射後立刻按防	0%
SHINING ARROW	強/→→+強	30%		
ANGEL HALLOW	←→+強	50%(被擊中的敵人不能使用BARRIER GUARD)		

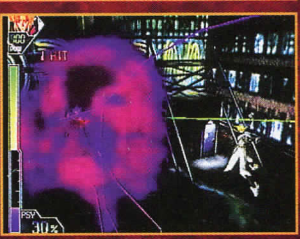


刹那

基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱（近距離）	15／60秒	1	30	30	—
DASH弱攻擊	強＋弱·（DASH中）弱	11／60秒	1	33	30	—
強攻擊	強（近距離）	18／60秒	5	35	110	—
DASH強攻擊	強＋弱·（DASH中）強	13／60秒	5	37	110	—
SHADOW FLARE（弱射擊）	弱（遠距離）	20／60秒	—	23	100	有誘導能力，可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→＋強	16／60秒	4	47	180	消耗50% PSYCHIC POWER
NIGHTMARE THRUST（投技）	弱＋防	12／60秒	1	19	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱COMBO（第2 HIT）	—	15／60秒	2	31	40	—
弱弱弱COMBO（第3 HIT）	—	17／60秒	2	40	70	—
弱強COMBO（第2 HIT）	—	16／60秒	9	34	80	—
弱弱強COMBO（第3 HIT）	—	22／60秒	9	52	80	—
PSYCHIC IMPULSE（弱）	被打DOWN後·弱	14／60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE（強）	被打DOWN後·強	22／60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER





超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
DARK WEDGE	←→＋弱	40%		
SHEDY GROUND	←→→＋弱	40%（使敵人的PSYCHIC POWER減少）		
NEGATIVE DRAIN	→→＋弱	45%（吸收敵人的HP）		
MIRAGE COFFIN	←→＋強	50%		
THE DARKNESS	←→→＋強	100%（使敵人不能作PSYCHO CHARGE）		
DARK SIDE SOUL	強／ →→＋強	30%		
DAGGERS SHADOW	←↙↓↘→＋弱	40%	發射數增加·按着弱不放·然後放手	0%
BLACK SUN	←↙↓↘→＋強	70%	巨大化·按着強不放·然後放開	0%



GUDEATH





基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱（近距離）	12／60秒	2	30	40	—
DASH弱攻擊	強＋弱·（DASH中）弱	10／60秒	2	36	40	—
強攻擊	強（近距離）	16／60秒	21	10	110	—
DASH強攻擊	強＋弱·（DASH中）強	12／60秒	21	21	110	—
SPARK BEAT（弱射擊）	弱（遠距離）	17／60秒	—	29	100	有誘導能力，可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→＋強	17／60秒	4	47	180	消耗50% PSYCHIC POWER
KIGHTNING KNUCKLE（投技）	弱＋防	12／60秒	1	15	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱弱COMBO（第2 HIT）	—	14／60秒	2	36	30	—
弱弱弱弱COMBO（第3 HIT）	—	14／60秒	2	30	40	—
弱弱弱弱COMBO（第4 HIT）	—	14／60秒	2	46	40	—
弱強COMBO（第2 HIT）	—	18／60秒	4	44	70	—
弱強弱COMBO（第3 HIT）	—	12／60秒	12	34	70	單發擊中時的破壞力為100
弱弱強COMBO（第3 HIT）	—	16／60秒	2	50	80	—
PSYCHIC IMPULSE（弱）	被打DOWN後·弱	12／60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE（強）	被打DOWN後·強	20／60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER



超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
OMEGA HAMMER	←→＋弱	30%		
OMEGA BUTCHER	方向桿旋轉一周＋弱		70%（近距離使用）	
ASTEROID BELT	←↙↓↘→＋強	70%	SATELLITE FALL（單）·←↙↓↘→＋強 SATELLITE FALL（全）·←↙↓↘→＋弱強	0% 0%
GRAVITY∞	←→→＋強	90%		
GRAVITY BLIT	強／ →→＋強	30%	設置·按着強發射·之後方開	0%
SHAVING WALL	←→→＋弱	60%（中、近距離使用）		

隱藏人物WONG

使用方法(1)：只要在SOTRY MODE之中，用所有的基本人物(全10人)爆機，完成之後，便可以在人物畫面之上見到WONG，而且可以在任何模式中選擇使用。(難易度、CONTINUE次數不限)

使用方法(2)：遊玩時間超過6小時。

基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱(近距離)	14/ 60秒	4	27	40	—
DASH弱攻擊	強＋弱·(DASH中)弱	10/ 60秒	4	30	40	—
強攻擊	強(近距離)	18/ 60秒	14	22	130	—
DASH強攻擊	強＋弱·(DASH中)強	12/ 60秒	14	28	130	—
咎之烙印(弱射擊)	弱(遠距離)	18/ 60秒	—	30	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→＋強	18/ 60秒	14	33	180	消耗50% PSYCHIC POWER
時空之舞踏(投技)	弱＋防	9/ 60秒	1	22	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱COMBO(第2 HIT)	—	6/ 60秒	4	27	40	—
弱弱弱COMBO(第3 HIT)	—	12/ 60秒	12	30	60	—
弱強COMBO(第2 HIT)	—	14/ 60秒	2	41	70	—
弱弱強COMBO(第3 HIT)	—	8/ 60秒	4	—	35	—
弱弱強COMBO(第4 HIT)	—	20/ 60秒	4	44	35	—
PSYCHIC IMPULSE(弱)	被打DOWN後·弱	14/ 60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE(強)	被打DOWN後·強	22/ 60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER



超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
幻惑之軌跡	強/ →→＋強	30%	發射時按着強·劍會消失·放手劍便會出現	0%
次元之瞬	←→＋強/ 弱	30%	FEINT·←→＋強/ 弱(出現位置不同)	15%
戒之洗禮	→→＋弱	35%	劍12本追加·←→→＋弱強 戰慄之伏線·←→→＋強	15% 60%
虛空之幻影	→→＋弱	40%(吹飛時使用)		
命運之選擇	←↙↓↘→＋弱/ 強	30%		
悠久之誘	方向擊旋轉一周＋弱	100%		
完全的世界	方向擊旋轉一周＋強	100%(全部)		





隱藏人物KEITH

使用方法(1)：只要在ACARDE MODE之中用所有的基本人物(全10人)爆機一次，完成的話，便可以在選人畫面之上見到KEITH，而且可以在任何模式之中選擇使用。(難易度、CONTINUE次數不限，ROUND數一定要在2ROUND或以上)

使用方法(2)：遊玩時間超過12小時。





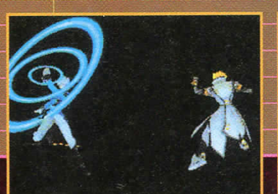
基本技

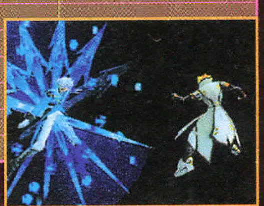
技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱(近距離)	16/ 60秒	2	29	30	—
DASH弱攻擊	強＋弱·(DASH中)弱	10/ 60秒	2	35	30	—
強攻擊	強(近距離)	18/ 60秒	6	30	130	—
DASH強攻擊	強＋弱·(DASH中)強	13/ 60秒	6	36	130	—
CRYSTAL KNIFE(弱射擊)	弱(遠距離)	18/ 60秒	—	26	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→＋強	20/ 60秒	2	49	180	消耗50% PSYCHIC POWER
ABSOLUTE ZERO(投技)	弱＋防	12/ 60秒	1	19	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱COMBO(第2 HIT)	—	9/ 60秒	1	30	40	—
弱弱弱COMBO(第3 HIT)	—	12/ 60秒	2	42	60	—
弱強COMBO(第2 HIT)	—	16/ 60秒	2	41	70	—
弱弱強COMBO(第3 HIT)	—	13/ 60秒	2	—	35	—
弱弱強COMBO(第4 HIT)	—	18/ 60秒	2	44	35	—
PSYCHIC IMPULSE(弱)	被打DOWN後·弱	14/ 60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE(強)	被打DOWN後·強	22/ 60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER



超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
FRIGID LANCE	強/ →→＋強	30%		
FRIGID SPIRE	←→＋弱	40%		
FRIGID SPINE	←→＋強	40%		
FRIGID PRISON	方向桿旋轉半周＋強	45%		
FRIGID SHELL	←→→＋弱	60%		
BLIZZARD TOUCHE	←→→＋強	90%		





隱藏人物BURN

使用方法(1)：只要用WONG和KEITH在ACARDE MODE和STORY MODE(2人也要完成兩個模式)中各爆機一次，完成後，便可以在選擇人物畫面上見到BURN，而且可以在任何模式之中使用(難易度、CONTINUE次數不限，ROUND數一定要在2ROUND或以上)

使用方法(2)：遊玩時間超過14小時。

基本技

技名	指令	發動時間	持續時間	硬直時間	破壞力	備註
弱攻擊	弱(近距離)	16/ 60秒	2	29	60	—
DASH弱攻擊	強＋弱·(DASH中)弱	10/ 60秒	2	32	60	—
強攻擊	強(近距離)	17/ 60秒	10	26	120	—
DASH強攻擊	強＋弱·(DASH中)強	12/ 60秒	10	32	120	—
SPEED FIRE(弱射擊)	弱(遠距離)	16/ 60秒	—	24	100	有誘導能力·可作3方向射擊
BARRIER BRAKE	→＋強	18/ 60秒	2	27	180	消耗50% PSYCHIC POWER
BLAZE CORE(投技)	弱＋防	12/ 60秒	1	19	180	硬直時間只會在空振時出現
弱弱弱COMBO(第2 HIT)	—	16/ 60秒	2	29	30	—
弱弱弱COMBO(第3 HIT)	—	22/ 60秒	4	38	50	—
弱強COMBO(第2 HIT)	—	18/ 60秒	2	24	70	—
弱弱強COMBO(第3 HIT)	—	24/ 60秒	4	40	70	—
PSYCHIC IMPULSE(弱)	被打DOWN後·弱	14/ 60秒	10	12	120	消耗25% PSYCHIC POWER
PSYCHIC IMPULSE(強)	被打DOWN後·強	22/ 60秒	5	31	120	消耗25% PSYCHIC POWER

超能力技

名稱	指令	使用PSYCHIC FORCE數值	追加	使用PSYCHIC FORCE數值
FLAME SHOOT	強/ →→＋強	30%		
BURNING TRAIL	→→＋弱	40%		
EXPLODER	←→＋弱	40%		
TRIANGLE HEAT	←↙↓↘→＋強	45%	爆發·←↙↓↘→＋強	0%
NOVA FLARE	←→→＋弱	0%	NOVA FLARE SHOOT·強/ →→＋強	0%
BURST END	←↙↓↘→＋弱	50%		
GOD PHONIX	←→→＋強	90%		

金翼與赤衣之EMILIO

以上便是遊戲之中的所有人物，對了！這裏便是所有的人物，不過，在遊戲之中，如果大家有用EMILIO來玩「STORY MODE」的話，一定會見過在最後一局之中出現的「金翼」和「赤衣」的EMILIO，這兩種示同形態的EMILIO其在攻擊力和其他的力上是和一般的EMILIO是一樣的，不過，這兩個也可算是隱藏人物之一，所以在這裏也向大家講一講他們的使用條件，好讓大家也能一嘗使用他們的滋味。



金翼EMILIO

使用條件(1)：只要玩者在遊戲之中使用EMILIO次數達到30次，之後，在「ACARDE MODE」、「VS MODE」之中便可以選擇這「赤衣EMILIO」，方法便是在選人畫面之中將浮標移到EMILIO之上，之後按X掣便可以了。

使用條件(2)：遊玩時間超過16小時。

赤衣EMILIO

使用條件(1)：只要玩者在遊戲之中使用EMILIO次數達到50次，之後，在「ACARDE MODE」、「VS MODE」之中便可以選擇這「赤衣EMILIO」，方法便是在選人畫面之中將浮標移到EMILIO之上，之後按Y掣便可以了。

使用條件(2)：遊玩時間超過18小時。

◆成功後便會有這樣的畫面。





◆「赤衣」和「金翼」的對決。











◆4種不同顏色的EMILIO。

製造商：SEGA　發售日：3月25日
售價：5800日圓　容量：GD-ROM
AVG / VMS對應(BLOCK數未定)



By: Agent X

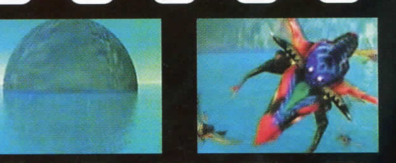
BLUE STINGER

ブルースティンガー

大檢閱！！發售前

*圖片屬開發中畫面

OPENING：西歷2018年～







Check 1：危機四伏的世界

西歷2018年中某日，外太空突然有一顆偌大的流星急速墜落於地球上。然而，當它降落到丹拿蘇亞島後(ダイナソア島)，一些不知名的外星生物便從中不斷的湧出來，並將附近的船隻破壞。其時，身為ESER(Especial Sea Rescue)的主角ELIOT(依利洛)正於該處巡邏，於是他便立刻利用無線電通知總部情況。可惜，怪物已將ELIOT所乘的巡邏船破壞，最後他惟有隨水流漂回至丹拿蘇亞島上，但究竟他返回島上是否已經安全？！還是進入了另一個地獄？？？





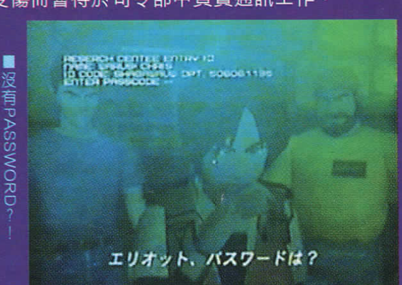
■恐龍？！

■液態怪物。

Check 2：奮鬥中的戰友

當ELIOT成功返回島上後，便立即通知正在岸邊的DOGS船長(託斯)。於是，他們二人啟程往島上的司令部，以將情況告知有關部門尋求對策。在途中，他們遇上了一位不知名的發光物體－NEFFILIM(妮芬)，但暫時看來她對ELIOT並沒有任何惡意。這樣，他們三人便一起往司令部進發！

到達司令部後，只見一位右腳受了傷的女隊員－JANEAN(贊妮)正在嘗試打開情報電腦。可惜，由於缺乏PASSWORD的關係，於是ELIOT及DOGS便決定向島四周收集情報，而JANEAN因受傷而暫待於司令部中負責通訊工作。



■欠缺PASSWORD？！



■能否恢復島上電力系統，就全靠ELIOT了。



■手槍。

■重型機槍！

Check 3：激戰

在探索途中，ELIOT及DOGS發現不少怪物已經進佔島上，於是本為繁華熱鬧的街道早已變得死寂，而且充滿了危機和恐怖的氣氛。至於ELIOT及DOGS方面，當他們進入了一冷藏庫後，便遇上了一隻巨大的怪物！究竟以現時的火力，他們能否將之消滅？怪物們又會怎樣對付他們三人呢？(似乎連受了傷的JANEAN亦不能幸免！！)



■光學武器？！

Check 4：危機～

在ELIOT及DOGS進行探究時，便不時於一些建築物內發現生還者。當然，身為ESER(Especial Sea Rescue)的ELIOT自然需要協助他們脫離險境；不過在那些生還者之中，又有沒有一些是對次事件有所關連的人物存在？他們對於日後故事的發展，會否帶來突破性的影響？！



■這小朋友似乎和父母失散了。



■他究竟知道甚麼秘密呢？

COMING SOON……



製造商：CAPCOM
發售日：發售中
FIG / 2P / MEM
售價：5800日圓

TEXT：怪傑

POWER STONE

FOKKER

FOKKER是一個攻擊沒有缺點的平均型CHARACTER，而他會遇強愈強，遇弱變弱。最可惜是其攻擊範圍小，不過可以利用提早出投技及壁跳攻擊來彌補。持有「二段跳」特殊能力的他可以輕易避開對手的攻擊，而這就是其受注目的地方。POWER FUSION的POWER ROCKET是最少奪取對手一條水晶體力的FOKKER王牌。由於他變身後比較強，所以他主要以POWER STONE為目標而戰。

攻擊力	B
SPEED	B
ITEM 攻擊	B
STAGE 影響力	C
PD	C
PF	A

POWER FUSION

P + J — POWER EXPLOSION



將全身數十發有HOMING性能的導彈同時發射。無限制追擊對手的這一招雖然可以在見到發動時簡單的避開，但因DAMAGE分散了而令可避的空間變得很少。最好在快將解體時使用。如果在空中發動的話，是無法攻擊在自己正下方的對手，所以有在地上發動的必要。

K + J — POWER ROCKET



以超高速撞向對手的招式。當撞到障礙物時，可以利用方向轉換來再次HOMING對手，而在牆壁附近會令攻擊次數增加。不單攻擊力非常高，而且更無視回避，所以成為了FOKKER的主力技。如果這空中技完結時的最後一擊沒有撞擊對手的話，有機會被對手的空中投進行反擊。

COMBO 技表及吹飛方向

Punch開始

P — P-P — P(前)
P — P-P — K(上)
P — K-K — P(左)
P — K-K — K(上)

Kick開始

K — P-P — P(左)
K — P-P — K(右)
K — K-K — P(左)
K — K-K — K(上)

AYAME

AYAME的最大特徵就是其反應。攻擊對手最好以一路逃走一路進行反擊的遊擊戰戰鬥風格進行。AYAME的攻擊主要是跳躍攻擊，所以不論超低空使出，以至二段跳的P+K跳躍攻擊都要分開使用。變身後主要使用PF的百花繚亂。由於攻擊或變身後都沒有太大的空隙，所以搜集飛散的POWER STONE成為其優點。

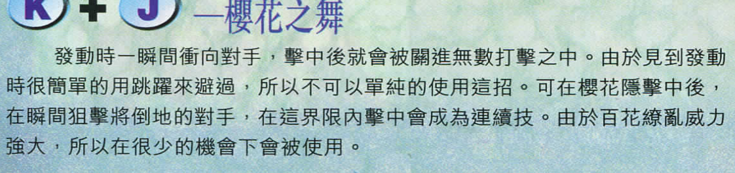
攻擊力	D
SPEED	A
ITEM 攻擊	D
STAGE 影響力	C
PD	C
PF	A

POWER FUSION

P + J —百花繚亂



這是AYAME最強象徵的招式，發射大量有HOMING性能的手裏劍。由於攻擊持續時間較長，所以對手在想回避時亦已經解體完成。在對手被擊中而起上前，可能已經收集了兩顆POWER STONE。雖然HIT數是RANDOM，但亦都是AYAME所有招式中唯一可以奪得最大DAMAGE的絕技。



K + J —櫻花之舞

發動時一瞬間衝向對手，擊中後就會被關進無數打擊之中。由於見到發動時很簡單的用跳躍來避過，所以不可以單純的使用這招。可在櫻花隱擊中後，在瞬間狙擊將倒地的對手，在這界限內擊中會成為連續技。由於百花繚亂威力強大，所以在很少的機會下會被使用。

COMBO 技表及吹飛方向

Punch開始

P — P — P — P(前)
P — P — K(前) — K(上)
P — K — P(前) — P(右)
P — K — K — K(上)

Kick開始

K — P — P(前) — P(前)
K — P — K — K(左)
K — K — P(前) — P(右)
K — K — K — K(上)

WANG TANG

WANG TANG是一個無論對着誰都很強的角色，而強的地方就是其反應，尤其是利用STAGE地形來攻擊，更會有強攻擊判定，不論哪一處都可以利用。當中的使用是跳向牆壁再按「P+K」。動作好像旋風腳的攻擊不單攻擊範圍廣，而且更有多段HIT數，所以使用頻率較高。抓緊柱子時按P+K後的投技，就算對手變身亦都是十分好用的招數。由於其基本能力都很高，而冇必要在變身後使用PD、PF，所以他沒有其他人物以POWER STONE為目標的問題。

攻擊力	C
SPEED	A
ITEM 攻擊	B
STAGE 影響力	B
PD	C
PF	D

POWER FUSION

P + J —大龍玉

將雙手放在頭上集氣而成的巨大飛道具投出。由於其DAMAGE高，而且投出後少至沒有的空隙，所以見到POWER GAUGE殘餘少許便可考慮使出。但由於由集氣至投出的時間較長，如果在集氣時被對手投技的話，便會立刻解體，所以不要隨便的使用。這個氣彈會將被卷入的障礙物破壞。



K + J —武天流舞

當突然的膝踢擊中後將對手踢向上，在空中關在無數的跳踢之中。如果要擊中對手就必需在近距離，而如果説這招的華麗度是所有PF中第一亦都不過份。其實這招和見到的剛好相反，因為其DAMAGE低到會哭出來，而且發動時間較遲成為其難處。對手只要跳高便會打不中，所以要駁龍颱風成為連續技。

COMBO 技表及吹飛方向

Punch開始

P-P-P-P(前)
P-P-K-K(上)

Kick開始

K-K-P-P(左)
K-K-K-K(右)

GUNROCK

由於GUNROCK的移動速度慢，所以他是個好辛苦地收集POWER STONE的角色。其戰法就是利用自己長處—ITEM攻擊和判定大的JUMP KICK，而極力令對手無法取得POWER STONE。變身後的戰法就是利用GUN GUN ROLL來牽制對手，POWER GAUGE快將用完時就可發動ROCK'N ROLL作實質的攻擊。可以利用GUN GUN ROLL與ROCK'N ROLL之間的時間差來發動，令擊中對手的命中率上升。

攻擊力	A
SPEED	D
ITEM 攻擊	A
STAGE 影響力	C
PD	D
PF	A

POWER FUSION



P + J —ROCK'N ROLL

令巨大化的身體滾向對手的豪邁PF。這麼大的判定是毋須考慮的滾向對手，而且還可以輕易的奪取對方兩條水晶體力。無論對方怎樣不繼跳躍，只要擊中都會加進HIT數中。其唯一弱點是巨大化進行時，被一瞬間的投技。



K + J —EARTHQUAKE

與ROCK · THE · CRASH同樣利用衝擊令對手暈眩，而且令無數的岩石掉下來的招式。就算暈眩可利用方向掣來回復移動，或之前利用簡單跳躍來避過都好，亦難以避過岩石掉下的那一擊。



COMBO 技表及吹飛方向



JACK

JACK不單跳躍速度慢，ITEM投的速度亦都是最低的等級，而利用STAGE中的牆壁或柱子來攻擊都是所有角色的性能中最高的。特別是空中壁蹴P+K和登上柱子P和K，不論飛距離、威力、撞擊判定都是超出所有角色的。以這種技來組合出的戰術，可以彌補跳躍的失分。

攻擊力	C
SPEED	D
ITEM 攻擊	D
STAGE 影響力	A
PD	C
PF	B

POWER FUSION

P + J —KILLER DANCE

身體高速回轉而揮動雙手的刀，上昇時不斷舞動的招式。被擊中的話，可以奪取大約兩條水晶體力。不過由於這招極遲使出，所以就算在對方附近發動，亦都可以簡單逃走。這是KILLER DANCE最大致命點。當被對手避過後，就會被對手準確地空中投，簡單好像一份獎品，所以極力避免使用。

K + J —MISERY RAIN

從身體飛出無數的劍，而在空中胡亂地刺向對手的招式。由於可以利用橫行來簡單避開，如果要擊中的話，就要乘對手走到一些有障礙物的地方使用。這招要注意的是近距離攻擊，會在解身時被對手進行反擊。



GALUDA

GALUDA是一個基本潛質高的角色。不單有強力的打擊技和投技，而且投出ITEM的速度亦都很快。雖然移動速度比較慢，但充滿着防禦力高的魅力。變身後絕對要使用三至四次「天空之叫」再駁PF的「天空之雄叫」(四次會剛好用完「整條」POWER GAUGE)。由於這招連續技持有最大三條半水晶的威力，而絕對有奪取對手六成體力的威脅。不過要使出這強勁連續技就要正確地按K掣。

攻擊力	B
SPEED	C
ITEM 攻擊	A
STAGE 影響力	C
PD	D
PF	B

POWER FUSION

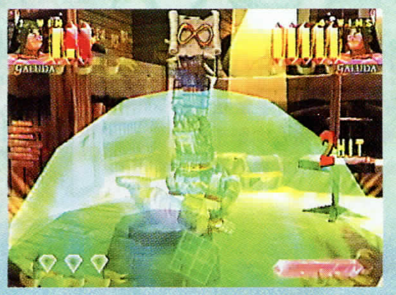
P + J —天罰之光



光之箭從天空化成無數掉下來的招式。因為對手只要不斷地跑就可簡單的避過，所以不要隨便的使用。如果對手站在比自己的位置，就會難以避開，可能還有狙擊的價值。

K + J —天空之雄叫

將空中的對手捉住及飛上天，再將對手撞向地面的投技。這招的DAMAGE可奪去大約三條水晶的體力。可以將在空中或與自己很接近的對手捉住來投出。如果距離太遠的話，不單止捉不到，反而在落地時形成無防禦的狀態。如想狙擊在地方的對手就要利用天空之叫將其拋上天空再追加。



COMBO技表及吹飛方向

Punch開始

P — P — P — P(前) / K(投·前)
P — P — K — P(上) / K(上)
P — K — P — P(右) / K(投·前)
P — K — K — K(左)

Kick開始

K — P — P — P(前) / K(投·前)
K — P — K — P(上) / K(上)
K — K — P — P(右) / K(投·前)
K — K — K — K(左)



ROUGE

攻擊力	D
SPEED	B
ITEM 攻擊	C
STAGE 影響力	C
PD	A
PF	B

ROUGE是由速度中衍生出戰鬥方式的角色，而其中JUMP KICK有非常高反應，就算連續使用都可以高準確的擊中對手。另一方面，攻擊力和防禦力都非常低。由於投出ITEM的速度慢，所以對於她來説遠距離戰就等於進入苦戰。一次變身，可以使用ROUGE的最強攻擊，令到一次變身就可將對手KO。

POWER FUSION

P + J —灼熱之陷阱



令周圍產生巨大火柱的招式。由於攻擊範圍甚廣，無論離對手有多遠都同樣會擊中，其最大的威力可以奪去兩條水晶體力。這招就算在空中都有攻擊判定，所以對付對手的跳躍技或空中技都有效。不過當對手起上移動時是不能攻擊的，這就是要注意的地方。

K + J —秘密的天國•魔神召喚

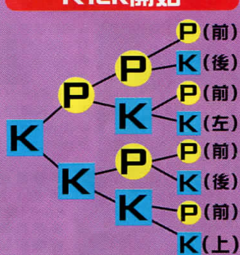
這招PF技亦和業火之吐息與絨毯爆擊一樣，空中和地面使出都有變化。地面就會是秘密的天國，回轉時會產生心型的光，如擊中時會將對手關進帳幕內而進行無數的攻擊。由於使出這招的中途是可以移動的，所以可以趁對手起上前使用，不過對手可以以跳躍和移動來避開，而且其威力低，絕對不是一個積極的狙擊技。次其的就是空中使出魔神召喚，雖然攻擊需要一點時間，但發動後就會很難回避。最理想就是POWER GAUGE剩下少許，而對手剛好倒地時使用。

COMBO 技表及吹飛方向

Punch開始

P
P K
P K P K
P(前) K(後) P(前) K(左) P(右) K(左) P(前) K(左)

Kick開始



RYOMA

RYOMA在普通時和變身時的戰法都有分別。在普通時，雖然可以利用其長距離的攻擊特性來進行攻擊，但由於出招時間較慢，往往會敗給對手的打擊。當中最有用的是攻擊判定又橫又廣的JUMP PUNCH，只要擊中地面的對手，就可確實地使出COMBO技。就算對手用跳躍來逃走都可用這招來攻擊。變身之後，最好利用PD和PF來緊追對手，遠距離有居合斬，中距離有空中雷神劍，而近距離亦有地上雷神劍和天地兩斷，完全可以依據對手的距離而使用不同的招式。

攻擊力	C
SPEED	C
ITEM 攻擊	B
STAGE 影響力	C
PD	B
PF	A

POWER FUSION

P + J —亂斬刀

全身放出類似刀的飛行道具之招式。這招在RYOMA的PD和PF中使用頻率不會太高的，因為不單可以見住來避開，而且對手就算被擊中倒地RYOMA亦都還未解體（硬直時間長）。雖然可以擊中一些不習慣其處理方法的對手，但都是使用天地兩斷為好。



K + J —天地兩斷

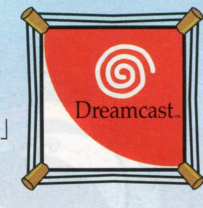
全身被氣包裹着回轉上昇，之後急速掉下來而引起爆炸。由於其攻擊判定的半徑都很大，所以近距離發動絕對會擊中對手。這招的DAMAGE最低都可以奪去一條水晶體力，所以當對手剩下少許體力時絕對要使用，而就算最初的一擊空振都好，最後的爆炸都亦令對手無空位可以避。

COMBO 技表及吹飛方向



製造商：CRI
價格：5800日圓
SLG／最多4P

發售日：發售中
記憶：最少15 Block



Presented by：
「大白痴飛行教官」
山寺良牙

基礎飛行課程

Aero Dancing ～featuring Blue Impulse～

前言

上期另一位資深飛行教官「J.J」已簡單的解釋了機艙內各儀錶的看法及操作方法，今次便由本人——「大白痴飛行教官」山寺良牙負責講解實習課程。



MODE BRIEFING

當按下NEW GAME後，便會出現數個模式，他們是「Blue Impulse Mission」、「Sky Mission Attack」、「Free Flight」、「Multi Play」、「Option」、「Library」及「Exhibition」，當中Exhibition需要完成Blue Impulse Mission才會出現；Free Flight可以選擇其中一個版面、機種、隊伍(或單機)作自由飛行；Multi Play則是可最多同時4人一起作飛行表演，不過控制要小心，否則很易出事；Library則可重看你的飛行記錄及示範飛行。



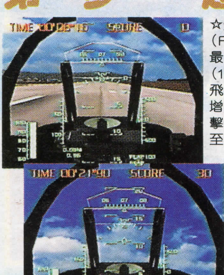
基礎Blue Impulse Mission解說

教授基礎飛行及花式飛行的知識，總數有20個階段，每一階段以100分滿分，60分為合格點，最終目的是加入Blue Impulse隊並成為隊長機。

第一步——起飛

☆先將擾流板(Flap)拉至最大角度(100)，令起飛時的爬升力增加，再將引擊輸出力增加至100%。

☆速度增加至約120knot(海里)後便將機頭輕微拉起，機體便會開始爬升。



☆在爬升時，將機輪收起，並且將擾流板也收回(0)，之後保持著機身成「仰角15°」向上爬升。

☆爬升至接近1000 ft的高度時，便將機頭向下拉慢慢回到仰角0°(即水平飛行)，並且留意高度維持於1000 ft，另外亦要將引擊輸出力減低至75%～85%之間。

山寺良牙示範最高得分：92分

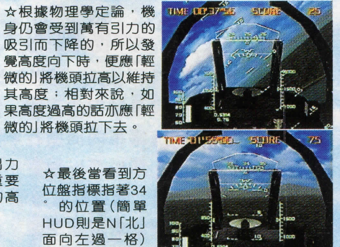
第二步——180°水平大回環

☆一開始便可以將機身向右傾斜30°以上，但最好不要傾斜超過70°以上，否則高度下降的速度會十分快。



☆速度及引擊輸出力可完全不理，至重要的是留意著機身的高度及傾斜度。

☆根據物理學定論，機身仍會受到萬有引力的吸引而下降的，所以發覺高度向下時，便應「輕微的」將機頭拉高以維持其高度；相對來說，如果高度過高的話亦應「輕微的」將機頭拉下去。



☆最後當看到方位盤指標指著34°的位置(簡單HUD則是N「北」面向左過一格)時，便可將機身「微微的」向左傾，令到機身成水平線(方向)便可。

山寺良牙示範最高得分：100分

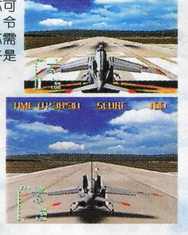
第三步——降落

☆開始後立刻將擾流板(Flap)拉至最大角度(100)，引擊輸出力不變，將機身傾斜角拉於-5°～-15°之間(即將襟翼向上拉／Analog桿的向下、仆角-5°～-15°)，留意不要讓機身急速下降。



☆下降至約1000 ft以下時，便將傾斜角拉於-5°以下；同時亦需啟動空氣剎車(Air Break)和放下起落架(Gear)。

☆接下在接近跑道時，除擾流板仍然全放外，亦可增加「少許」引擊推力，令下降速度減慢，另外亦需將機頭拉起少許，最好是仰角0°～5°間。



☆最後便是觸地，如果跟隨指示的話，該是後輪先著地，再者將引擊推力減低令前輪著地，之後使用輔助空氣剎車(同時按L、R掣)將飛機剎停後便完成。

山寺良牙示範最高得分：100分

※註：這是低空低角度降落的一個方法，如果不擅長的話也可用高角度降落，不過要小心速度而墜機。

第四步——隊形水平平行飛行

☆一開始後最好將視點設定為後方視點或者隊形視點，因為駕駛艙視點是極難確認隊長機與自機的距離。



☆這個是不正確的示範，就是隊長機原是與自機平行飛行的，現在則是隊長機在前，即是「破壞隊形」，會被扣分。

☆正確的方法則是留心中間白色的計及隊長機的翼尖，當發覺他開始向前移時，便加大引擊推力追回去；相對的發覺他開始向後移時，便減低引擊推力讓他追上來，這個訓練隊長機會經常「陰人」，所以速度控制方面要十分準確，最好保持著距離計定位於0.000～0.003之間。



山寺良牙示範最高得分：100分

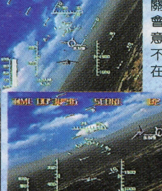
第五步——隊形180°水平大回環



☆一開始最好將視點設定為隊形視點，這樣會較易確認隊長機的位置及與自機的距離。

☆當隊長機發了命令後，他便會開始轉向，自機當然亦要跟隨轉向。





☆由於自機所走的航道是外圍的關係，所以一定要加速，否則便會追不上隊長機；同時間亦需留意自機的高度。不過很多時也追不上，倒不如留意令隊長機經常在自機的視線範圍內更好。

☆繞過180°的回環後，便得將自機拉回水平，同時亦該追回隊長機，不過小心不要撞上他。

山寺良牙示範最高得分：82分

※註：可說是最麻煩的一步，本人曾試過於上空與隊長機相撞。

第六步——360°垂直大回環



☆開始後將引擊輸出力增加至100%，同時將即機頭拉起(控制桿向下)。

☆開始爬升，一直維持著速度及操控桿方向，使機體爬升到頂點後再下降。



☆約完成大半個回環(基本是下降狀態)後，在下降至一定位置時，便將引擊完全地減速，記著控制桿維持著同一位置。(方參考圖片角度)



☆最後就是當機體回落(下降)到1000 ft時，便將機體用控桿操制至回復水平飛行位置。

山寺良牙示範最高得分：95分

Sky Mission Attack

在指定時間內取得煙圈數，每一種圈會有不同的效果及分數，取得一定分數完成版面的話可獲得新機體。

任務一——Island

山寺良牙示範最高得分：17820分
取得機體：F-4EJ改

任務二——City

山寺良牙示範最高得分：22020分
取得機體：F-1

※註：若難度調至Beginner的話，就算完成版面(合格)也取不到新機體。

製造商：SEGA　售價：5800日圓
發售日：99年3月4日　　容量：GD-ROM　記憶：6 BLOCK
PUZ／MEM／4人／對應ARCADE STICK／對應震動器／對應VGA

TEXT：Fake Puzzla
Mania Fukuda





PUYO PUYO 4

這是阿露露的最新冒險唷！

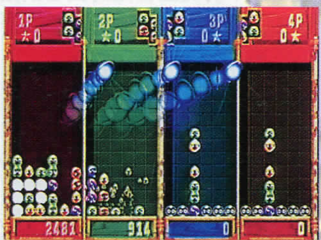
《啫喱方塊PUYO PUYO》在各個機種均推出過不同版本，除了最基本的方塊遊戲外就連外傳式RPG《魔導物語》與及自然生成迷宮《啫喱方塊迷宮》亦頗受注目，至於最新一輯《PUYO PUYO 4》更是在世嘉新主機Dreamcast上推出，無論畫質抑或音效皆改進不少，這對PUYO擁躉來說真是一個天大的喜訊。

各模式總合介紹

在《PUYO PUYO 4》裏，玩者可選擇的模式分別有包含了練習、故事與自由對戰的單人模式[ひとりでぷよぷよ]、二人對戰[ふたりでぷよぷよ]、以製造巨大連鎖為目標的挑戰模式[とことんぷよぷよ]、很考智力與反應的解謎模式[とことんなぞぷよ]和適合三人或四人進行決鬥的多人模式[みんなでぷよぷよ]。



■需要連續破解問題的解謎模式



■可和朋友們盡情享樂的多人模式

遊戲基本規則

雖然這是老掉大牙的法則，不過對剛踏足遊戲界的新手來說還是要講講這個系列的玩法。在基本結構上它和普遍墜落形方塊遊戲一樣，只要將4個或以上相同顏色的PUYO貼在一起便可消去之，而當製成連鎖後對應數目的透明PUYO就會送到對手那邊，玩者需要消去顏色PUYO才可令相鄰的透明PUYO清除。

■把同色PUYO堆起來就會消失（左下角）



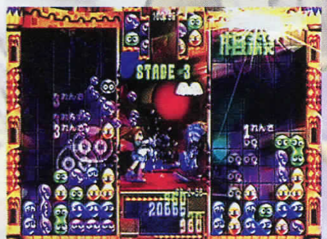
■透明PUYO相當麻煩啊

超恐怖的PUYO群～

當和電腦或朋友進行對戰時，假如能夠令方塊作相連性的逐次消失，即是說在第一堆PUYO消失後會令其他PUYO相繼消失，就可達到連鎖效果令對手獲得大堆透明PUYO作為懲罰。這時畫面上方就會預告即將掉下的透明PUYO數量，如果看見月亮或彗星那便差不多輸定了，雖然如此玩者仍可藉回敬對手連鎖以作相殺（抵消）。



■大型連鎖的回報是給對手超多透明PUYO



■火速製造連鎖來作相殺

一發逆轉全憑「特技」

特技是今集《PUYO》的最大特色，在對戰模式中每名角色均設定了其專用特技，雖然用途各有不同可是勝負往往就決定在這個因素裏。畫面中央所顯示的SP值是該角色現時之特技存量，透過消去顏色PUYO可令此數值增加少許，只要累積至1.00就會增加特技的使用次數一次；特技最多可儲3個。



■龍族少女的火焰可燒掉同色方塊



■美人魚的特技能夠令方塊轉色

故事模式的特徵

話說女主角見習魔導士阿露露和其好朋友Carbuncle（暱稱卡仔）被一個馬戲團所吸引着，於是走過去觀賞精彩的表演，可是其後卻失去了卡仔的蹤影，阿露露於是便四出找尋它的下落。和傳統的《PUYO》系列相同，玩者要控制阿露露和眾多角色進行對決，以過五關斬六將的姿態衝向最後頭目那兒，當然對手的實力亦會漸漸強起來，還會使用特技來對付阿露露，縱使這樣阿露露亦並非沒有勝算，因為只要分別打敗在途中出現的龍族少女、美人魚、女巫和神殿守護者，她們便會加入幫阿露露一把。



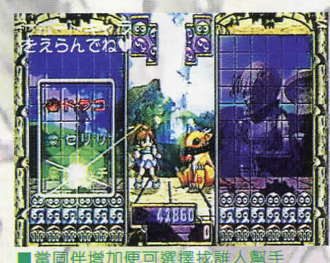
■正在找尋Carbuncle的阿露露



■戰勝對手可因應成績而獲得獎分



■在第5版打敗龍族少女她就會加入



■當同伴增加便可選擇找誰人幫手

製造商：CRI　發售日：4月1日
售價：5800日圓
RAC/2P/MEM



TEXT：怪傑



哪個才是真正的越野之王

相信大部份的讀者都會曾經玩過《SEGA RALLY》那種越種車啦！但BUGGY這種越野車又玩過多少呢？《BUGGY HEAT》就是使用這車種的賽車遊戲，當中玩者感到BUGGY比賽中那起伏不定的路面。





車的育成？

這個RACING遊戲裏其中一個最注目就是其育成機能。當玩者從八部越野中選擇其中一部，而不論玩者使用多少次，越野車的本身AI去學習使用者的駕駛技術，猶如「玩者的分身」。之後可以將自己育成出來的角色和朋友的決一高下，就算自己不用控制亦可感到對戰樂趣。





Tricky Diamond



Driver：DAVID・寺田

身為修理技工的他所駕駛的就是自製車—「Tricky Diamond」，由於其性能普通，所以比較適合初學者使用。

車種

這種越野車雖然看起來好像差不多的，但其實不單它們的驅動方式不同，如：FF、4WD、RV等，就連車種特性亦有分別，因為有些轉彎扭力好，而有些POWER和耐久性高，所以玩者要細心的選擇遊戲中那八部越野車。

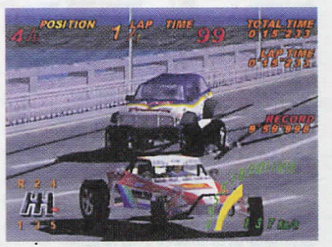




賽道構成

由於BUGGY比賽所行駛的地方都是一些由砂石，泥沙以及草原等組成的，而為了令玩者在玩的過程中感到真實BUGGY的樂趣，所以遊戲中的賽道都是將由它們所構成。





華麗的REPLAY

每次在比賽完結後的REPLAY當然是每個賽車遊戲必備的原素。由於這遊戲在DC上推出，所以可以利用其高3D性能來顯示出仿如真實的畫面。播放REPLAY的時候，可以利用按鈕來改變不同的視點，令玩者可以從不同角度中知道自己因何而產生失誤。





Avalanche



Driver：CAROLINE・MAYORS

前所未聞的女子高生參賽車。這部的設計是為了遷就追這大的車軚而製造出來的，其優點就是有很高的扭力。



製造商：SEGA　發售日：5月預定
價格：5800日圓　容量：GD-ROM　記憶：不明
ACT (NON-STOP DRAMATIC ACTION)　2P　MEM



TEXT: KOTARO



DYNAMITE 刑事 2

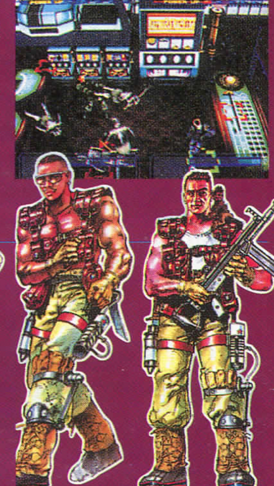
※以上畫面為業務用街機版本，而記事內容則屬開發中版本

Dreamcast

首個MODEL 2移植作品！



以著名動作電影《DIE HARD》故事作為藍本、採用SEGA SATURN互換性基板ST-V，由AM 1研製作的NON-STOP DRAMATIC ACTION遊戲《DYNAMITE刑事》(海外版稱為《DIE HARD ARCADE》)，於96年秋季推出時大受歡迎，翌年1月火速移植至SEGA SATURN，同樣受到好評！製造商SEGA有見此，決定在98年中推出續篇《DYNAMITE刑事2》，利用更強機能的基板MODEL 2開發製作，令到畫質和遊戲性同時大大提昇，因此成為去年最受注目的動作遊戲之一。然而，SEGA似乎意猶未盡，不單止希望以高性能家庭用遊戲「Dreamcast」完全移植作品，而且畫質方面還要超越原作，同時加入層出不窮的原創要素，務求以更震撼的映像和效果，再次重現於Dreamcast之上！



比前作支線更豐富的故事舞台！

前作的情節與電影《DIE HARD》同樣，故事是講述一班武裝恐怖份子企圖奪取巨型金庫的財物而佔據整幢大廈；至於在今次原創故事中，前作的武裝恐怖份子則轉移視線，劫持於大西洋上航行的豪華郵輪「BERMUDA」，而身為海軍特殊部隊SEALS的成員JEANE IVY和EDDIE BROWN，以及上集主角警員BRUNO DELINGER就奉命潛入巨大郵輪之中，向着武裝恐怖份子的巢穴進發，但是他們目的究竟是甚麼？是暗殺要員？定抑或是利用人質換取贖金？



製造商：元氣
發售日：預定5月發售　價格：5800日圓
RAC／VM (BLOCK數未定)／振動手掣對應／HANDLE CONTROLLER對應

文：天草四郎 時貞

DC再現——首都高BATTLE

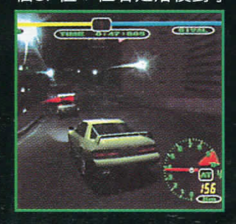
バ 首都高 ル

在PlayStation中大受好評的賽車遊戲《首都高BATTLE》，終於決定在DreamCast中登場，大家是否感到十分意外呢？！當然，在DC版中的《首都高BATTLE》，畫面絕對比起之前PS版的更勝一籌，再加上遊戲中的刺激緊張感，的確是一隻十分令人期待的賽車遊戲。

遊戲中的新元素



最令人注目的，就是除了畫面更為進步之外，今次遊戲中的勝負是取決於一個叫SP值(SPIRIT POINT)的東西。至於這一個SP值的昇降，是在乎於與對手相若的距離而定，若是領先對手一段十分遠的距離的話，就會增加這一個SP值；但若是落後對手十分遠距離的話，就會大大減低這一個SP值，當這一個SP值減至0的話，就會立即宣告敗陣。就這樣的新賽例而言，的確可以令到玩者玩得更加投入，刺激感更加高。

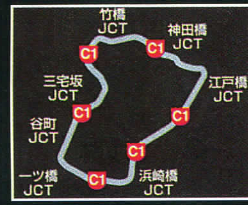


二十四種車輛登場

在BATTLE勝出後大家可以將車輛的配件更換，將車輛的性能推至更高，這絕對是必然的事；至於遊戲中一共有二十四種車輛可供選擇，而在車輛的其他配件方面，亦一共有超過100種可以分別轉換，這樣，大家就可以製作出自己喜歡的車輛作賽。



賽事地點



在首都高環狀線方面，就是在夜間的東京都高速公路作為賽事，至於那一些高架的高隧道、工程地區和街道上的看板當然都會在今作再次出現。

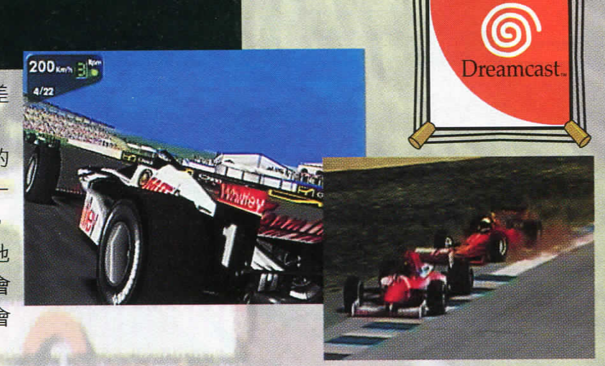
而大家若是喜歡另一些地區作賽的話，當然是可以自由選擇國內的其他地區，如：北海道、沖溗等地方作賽。



製造商：UBI SOFT　容量：GD-ROM
發售日：發售中　售價：5800日圓
RAC/2P/對應VGA



遊戲是電腦的移植版，都推出了差不多有3個月了，遊戲除了視點多之外，最HARD SELL的便是遊戲是採用真實的賽道（有興趣的可以到摩洛哥查證一下），還有其天氣系統都是值得留意的，因為玩者在比賽的時候，天氣是會隨機地改變，要迎合不同的天氣，相信入PIT會有一定的作用。這一次的介紹主要都是會集中於車輛的設定方面，就這樣吧！



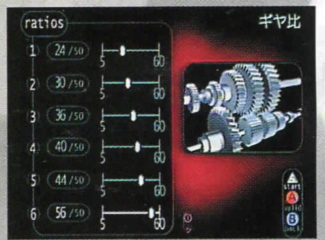
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATUION 2

RACE TYPE

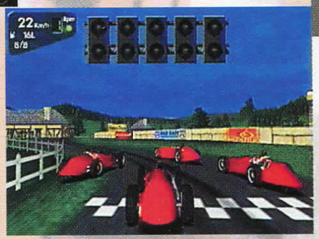
SINGLE RACE	玩者可以自由選擇任何賽道來遊戲，玩者更可以作出多種不同的設定。
CHAMPIONSHIP	以奪得比賽冠軍為目的，一共要進行17場格蘭披治。
CUSTOM	在17場格蘭披治比賽中，玩者可以自由選擇比賽的地方。
TIME ATTACK	以挑戰最佳成績的項目，玩者可以設定有沒有GHOST CAR等這一些設定。
RETRO MODE	説是懷舊模式會比較像樣吧，玩者所駕駛的都是50年代的跑車，相信會有另一番風味。
TRAINING MODE	遊戲中的練習模式，模式中會有一個教練教導玩者如何遊戲。

SETTING

為了提高遊戲的高實性，遊戲中玩者可以對車輛作出種種的設定，當中分為DRIVER SETTING及ENGINEER SETTING，特別是對於車輛的設定方面十分專業（所以筆者在設定時十分苦惱）。唔，怎樣也好，都要為大家一説以下的東西的了。







■老爺車有趣嗎？



■入PIT時的情況

DRIVER SETTING

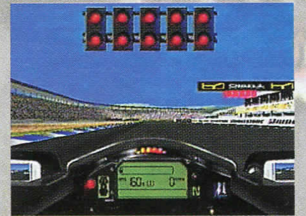
TIRE	分為SOFT、HARD及RAIN這3種，通常的新軚都是在NEW STOCK，而使用過的舊軚便在USED STOCK中。
GEAR RATIO	齒輪的比例，決定車輛的最大車速及加速時間。
STEERING	這一項可以改變到車輛的操控性，車子的扭力便會被這一項影響。
DOWN FORCE	定風翼的度數，在上落斜路時便能發揮其作用，一般來説都是使用預設值比較好。
BRAKE	調節前後煞車的平衡，選擇先停下前輪或後輪。
GASOLINE	如果入多些油便可以減少了入PIT的次數，反之車輛的加速度便會減慢。

ENGINEER SETTING

SPRING	調節車輪的反動力，亦即是車輛的避震。
車高	改變前或後車輪跟地面的距離，在設定的時候要配合DOWN FORCE而改變。
RUBBER BUSH	可以減輕車輪在推撞擊時的損害
DUMPER	減輕車輛在強烈撞擊時的損害，特別是在一些凹凸不平的路上比賽。
WHEEL	設定車輪的角度，會影響車輛的反應及安定性。
ENGINE	引擎的回轉速度，影響車輛的馬力，回轉速度越高車輛的速度便越快。



■玩者可以選擇到不同的車手



■車內視點





製造商：SQUARE　售價：420港元
發售日：99年4月1日預定　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
RPG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK／對應PocketStation

TEXT：FUKUDA

SaGa Frontier II サガ フロンティア 2

發售前三星期的資料特集！

Gustav 陣營成員眾多

錯綜複雜關連緊密的人際關係，是本作《SA GA FRONTIER 2》的一大特色，玩者的目的是要在大約100年的時間裏面，以被世俗遺棄的「術不能者」Gustav篇寫出一部驚世的歷史典籍。可能這樣說會比較抽象，若解釋得具體一點就是利用Gustav的角度來觀賞這片Sandail大陸的變遷，戰爭、冒險、謀反、情義和政治等各種事件會相繼出現，並非單純的少年冒險歷程那麼簡單。先幾期已向大家介紹過Gustav的好友Kelvin和Flin了，今期便在此講講其陣營的全部成員，因為沒有他們Gustav亦沒有能力變成新一代霸主。



Sophie
原本為諾爾侯國的公主，被侵略她國家的菲尼國君主Gustav 12世強行迎娶，但因兒子被放逐而決定和他相依為命，此外亦育有一子一女；享年40歲。

Leslie
古紐基爾商家的女兒，在對着誰人對不會膽怯的Gustav面前，一直默默地待在他身旁支持着的人。

Flin
視如Gustav弟弟的人，年幼時因術的力量較遜而經常被欺負，後來加入了Gustav陣營並被他的魅力所吸引。Flin在道具上的使用相當高明，有如小偷的他經常替Gustav執行間諜活動。

Gustav
整個故事的中心人物，因為天生沒有術的才能而被父王逐出宮廷，後來結織了一班好朋友令他的自卑心消失，從而奮發圖強誓要奪回原本屬於他的東西。

Kelvin
雖然身為也拉伯(爵位的一種)，但Kelvin並沒有嫌棄地位或才能較他遜色的人，這樣促使他與Gustav成為莫逆之交，可算是擁有真正騎士風度的貴族後裔，但是他的計謀政略則比較差，與Gustav成強烈對比。

不斷引導主角的術師 Cielmer

著名的術指導者，被Gustav 12世邀請過來居住，後來因Gustav與Sophie被放逐而協助他倆到自己的故鄉，古紐基爾安頓下來，隨後更一直支持着Gustav，可算是他的終身師匠。



■幫助Sophie兩母子逃命的Cielmer

Gustav 與 Philippe 的兄弟情仇



由於母親跟隨被放逐了的兄長，故此長久以來Philippe都對Gustav非常憎恨，當他長大成人後便繼承了母親的領地成為新一任的諾爾侯。和兄長相反Philippe的性格十分冷靜，兼且持有高明的術力量，這樣成為兄弟二人決裂的導火線。



■與母親相依為命的艱苦日子



■Gustav替自己開拓了術以外的道路



■眨眼間Gustav已擁有自己的王座

懷恨在心的野心家 Cantal

現任奧特候，父親在當年被菲尼軍攻城之戰役中死去，而這時Gustav 12世更強逼他娶下女兒Marie以搶走其一半土地，萌芽了他復仇謀反之心；他合共有6名妻子23名子女。



■Gustav 12世當年揮軍侵攻奧特侯國

製造商：BANPRESTO　發售日期：預定99年夏發售
售價：6800日圓 記憶：未定
SLG/ MEM

TEXT：赤目黑龍

《機戰》迷必買之作

超級機械人大戰 COMPLETE BOX



《超級機械人大戰》的熱潮已經過去了……NO！因為Playstation版的《超級機械人大戰F完結編》要到4月15日才發售，而且，在這之前，BANPRESTO決定會推出一隻「懷舊」的《超級機械人大戰》雜錦遊戲。這隻名為《超級機械人大戰COMPLETE BOX》的遊戲之中，包含的舊作有FC版的《第二次超級機械人大戰》、SFC版的《第三次超級機械人大戰》和SFC版的《超級機械人大戰EX》。

不過，如果有玩過以上多集的玩家們一定會注意到一點，便是在早期的《超級機械人大戰》的遊戲之中，遊戲系統是最難令人習慣的，因為每一集也有自己獨有的系統，例如在《第二次超級機械人大戰》之中的購物POWER UP系統便是全個遊戲系列之中最令玩者們苦惱的事情，而在這次推出的《超級機械人大戰COMPLETE BOX》之中，三集被收錄的遊戲的系統也會被統一，而參照的範本便是在98年大出鋒頭的《超級機械人大戰 F》，那麼，舊有的系統豈不是會被完全消除？如果真是這樣的話，將會是玩家們的一大損失呢！

在這《超級機械人大戰COMPLETE BOX》之中，最大的改變可以說是在之前沒有配音的集數之中重新配音，而且在遊戲之中，亦加入了不少的CG片段，就好像《F》的一樣，相當的精采呢！而且，據聞在遊戲之中更加入了一個「超級機械人對戰」的模式，不過，詳細情況依然是個謎呢！！





第二次超級機械人大戰

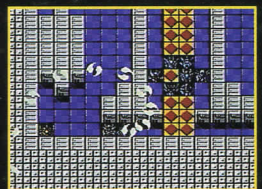
推出日期：1991年12月29日 機種：任天堂(紅白機)

遊戲簡介

由於GB版的《超級機械人大戰》推出之後，因為大受歡迎，所以在同年年尾便推出了這《第二次超級機械人大戰》。在《超級械人大戰》之中，主要的是在同伴的升級和戰鬥之上，不過，《第二次超級機械人大戰》的重點則放在故事之上，這亦是以後同系列遊戲的取向，不過，大部份的玩者對這遊戲的批評便是在「購物POWER UP」的遊戲系統之上，至於遊戲方面，則是相當的精采。



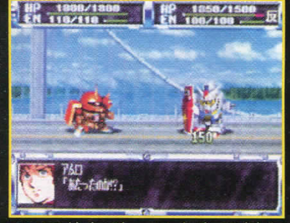








故事



由於在宇宙之中其實有很多巨大的勢力，經常也會對地球虎視眈眈，所以，為了「肥水不流別人田」的道理，所以便出現了一個名叫「DC」的神秘組織，這個組織成立的目的不是為了保護地球，而是要先宇宙人一步將地球的統治權奪到手中。為了要阻止DC軍的行動，以太空母艦(WHITE BASE)作為基地的超級機械人部隊亦集結在一起，準備對抗DC軍的侵略行動。

特色



就如上文所說的一樣，《第二次超級機械人大戰》的特點是對故事方面的注重，而且，備受注目的「魔裝機神」亦是在這裏才誕生的，亦因為《第二次超級機械人大戰》的關係，《魔裝機神》在往後的日子之中，能夠成為一個獨立的遊戲，可見《第二次超級機械人大戰》對日後其他《機械人大戰》的作品的影響。



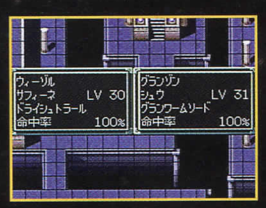
第三次超級機械人大戰

推出日期：1993年7月23日　機種：超級任天堂



遊戲簡介

《第三次超機械人大戰》是首隻在SFC(超級任天堂)之上推出的《超級機械人大戰》遊戲作品，這作品給玩者最深刻的印象可以說是非常獨特的Q版機械設計，這是和之後各集之中的造形有非常大的分別的，可惜的是因為《超級機械人大戰COMPLETE BOX》的改動，相信大家應該沒有機會看到這些機械人了。







故事



在與DC軍的戰鬥(亦即是《第二次超級機械人大戰》)完結之後大約半年，DC軍已經被撒比家所控制，而在世各地也響起了世界統一的聲音，所以，各國開始各自成立聯邦政府。另一方面，在上一次大戰之中非常躍的超級機械人部隊被調派往外部部隊——「隆巴納」之中服役，而他們現時的任務是對抗DC的餘黨，然而，在這之中他們發現了外星人的魔掌原來已經向地球逼近……

特色



《第三次超機械人大戰》是開始了「多姿多彩」歷程的遊戲，因為在遊戲之中加入了非常多的作品，使遊戲的可玩性和可觀性也大大增加，而且，這些作品的加入使遊戲的世界變得更富趣味性；除了機械人的增加外，遊戲的分歧點亦是《第三次超機械人大戰》的特色之一，在《超級機械人大戰》和《第二次超級機械人大戰》也沒這樣的系統，《第三次超機械人大戰》是第一次使用這種MULTI SCENARIO的遊戲方式。

超級機械人大戰 EX

推出日期：1994年3月25日　機種：超級任天堂

遊戲簡介

《超級機械人大戰EX》是《超級機械人大戰》系列的外傳故事，而故事的內容不再只是超級機械人隊和DC軍的戰鬥，這遊戲亦可算是之後的《魔裝機神》的前身遊戲，而且，這集之中的故事分為三部份，分別是翔(マサキ)編、榴妮(リューネ)編和白河愁(シュン)編，而且這裏使用一種名叫「ISS」的系統，大家如果要完成整個遊戲的話，便要玩3次了。













故事



在這世界之上，除了大家知道的地上界之外，其實還有一個未為人知的地底世界「拉．基亞斯」的存在，而在這個世界之中，拉古蘭王國被修狄多里斯軍侵略着，已經漸漸的步向滅亡，為了拯救國家，「拉．基亞斯」便大量召喚地面人，而在被召喚的人之中，有超級機械人部隊的人，亦有DC的人，因為各人也有着自己的目的，所以「拉．基亞斯」便成為了一片新的戰場，而這個「拉．基亞斯」其實便是在《第二次超級機械人大戰》之中那些魔裝機神的祖國……

特色



《超級機械人大戰EX》可以說是這個系列作品的一個外傳故事，因為他與之前的正章故事是有些不同的，因為戰鬥地點不是在地面之上，而是在一個鮮為人知的地底世界之中，而且，主角亦不再是超級機械人隊中的各人，而是魔裝機神；而且，在《超級機械人大戰EX》之中使用了「ISS」的角色配置系統，使故事分歧的特性更明顯，例如在A線出現的人物便會在B線之上消失，這是更合情理的遊戲方式呢！

製造商：翔泳社
發售日：發售中　售價：5800日圓
SLG / MEM

TEXT：怪傑



短短一個月的戀愛故事！

在《後夜祭》裏，可以體驗倒數一個月前至日本高校最大的EVENT—學園祭之間的校園生活，與八位美少女發展出甜蜜的戀愛故事。但遊戲中是不可以只管追求那八位可愛的女孩子們，因為戀愛和成就都是學園祭中不可缺少的東西。校內行動與放學時都滿載了青春氣息及令人心動的EVENT。當中充滿魅力的角色都是由繪畫人氣動漫作品—《超時空要塞》的美樹本晴彥所繪製的。今次將會介紹整個遊戲系統，以及每個人物的個性等。



片山さゆり
無論什麼事情都拚命地做的天真性格，而且人緣好，令她成為班中偶像。

橋本理佐
為人可靠的她是主角青梅竹馬的朋友。她是一個所有運動都喜歡的矮小女孩。

演出決定！

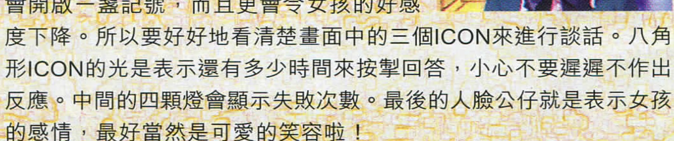
遊戲開始之後，主角與其餘五位學園祭實行委員將要從各式各樣的項目中決定學園祭舉行時演出的表演項目。這個時候，主角將可以與其他實行委員傾談及聽取其意見。當中的對話將會改變對方的希望表演項目。最後會以投票方式來決定，無論是怎樣的結果都會改變之後發生的EVENT。



R.E.S



遊戲進行時，RESPONSE SYSTEM會令到談話EVENT發生。這個時候，需要迎合談話的內容來正確地回答。當失敗時會開啟一盞記號，而且更會令女孩的好感度下降。所以要好好地看清楚畫面中的三個ICON來進行談話。八角形ICON的光是表示還有多少時間來按掣回答，小心不要遲遲不作出反應。中間的四顆燈會顯示失敗次數。最後的人臉公仔就是表示女孩的感情，最好當然是可愛的笑容啦！



細川郁美
雖然她是一位責任感強，而且做事緊張的才女，但卻令周圍的人對她反感。

Illustrated By 美樹本晴彥



伊藤沙繪

她是一個不太懂得表達自己的感情，而且害怕與人接觸的女孩。

池田惠理子

除了自由奔放外，她亦有自己一套的做事方式。對於喜歡和討厭的東西都很分明的。

田中裕太

主角在中學時代的親密朋友。無憂無慮的他最喜歡追女孩。

鈴木悟

擁有溫厚和人緣好等社交性格的他是個秘密主義的人

工作

由於遊戲中每一個實行委員都會有自己的獨立思想，所以他們會有各式各樣的工作方式以及移動。之後還要加上主角(玩者)的工作決定，工作便會正式開始(每一項工作的參加人數都只可以有三位)。通常每一天的工作都會進行兩次，而在第二次開始前更可以更換其他工作項目。在工作進行時，進行度的上昇會因LOVE BONUS而改變。一起(2人)工作的時候，2人的戀愛度都會提升，所以最好以男女一對來工作。





談話

每天的休息時間以及放學時都是與實行委員交流的絕好機會。主角在這兩個時間都可以自己選擇與哪一個傾談，跟着就可以在三個談話內容中選擇其中一個，而之後的選擇會有機會令其友達度上升。除此之外，當中更會有約會在星期日、分擔對方的工作或令對方的疲勞度下降的選項。





EVENT

EVENT相信是戀愛遊戲的精華所在。與實行委員的EVENT是需要達成與哪一個友達度的條件才會發生的，這樣要利用休息時間和放學時的談話了；演出EVENT是需要總合進行度達成某個條件，所以好好地安排準備學園祭的工作是必需的。



由香與若槻？

如果在休息時間找福田由香或若槻先生傾談時，都可以知道其他實行委員的不同情報。找福田由香時選擇「みんなの人間關係のことなんだけど」就可知道主角與實行委員的友達度和戀愛度；找若槻先生時選擇「作業のことなんですけど」就可知道實行委員的氣度、疲勞度和工作進行度，而氣度和疲勞度會影響工作進行度。





竹下翔

因腳傷而成為悲劇英雄的他是曾被期待成為下任足球部隊長的人。

福田由香

主角後輩的她經常不以為意的出現在主角身邊，原來她擁有學園第一的情報網。

若槻恭子

她是主角就讀學校的Office Girl。為了成為教師的她現在在自己母校做教育實習生。

西園寺茜

超級名門一西園寺的長女。雖然她高傲自大，但又不會令人討厭。

製造商：T&E SOFT　售價：6800日圓
發售日：99年3月4日　容量：CD-ROM×2　記憶：2 BLOCKS
RPG／MEM／1人／對應DUAL SHOCK

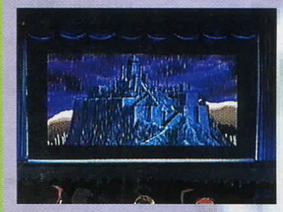
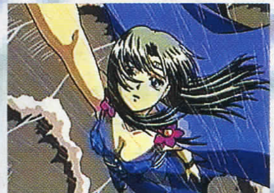
SONATA 純愛奏鳴曲為君奏



墮進錯亂時空的少年

某日，主角和其女朋友一起到戲院去看電影，劇情講述古代城堡被洪水圍困，在這個危急之際勇者趕到公主那兒去，突然雷電交加頓令她幾乎墮下，幸得勇者及時飛撲拯救，不過公主卻被神秘力量帶走消失得無影無蹤。及後主角二人在公園附近散步，奇怪地戲內的情節竟然發生了，主角眼巴巴看着女朋友消失掉，自己更被帶到一個陌生的空間…

TEXT：虹．時空戰士FUKUDA




開始時地點乃隨機決定

《SONATA》的舞台是由三個時空相異的平行世界所構成，分別為中世紀味道十足的BLUE MOON、科技先進的現代化學府德川學園和完全電腦化的未來網絡世界NANO SEC，不過玩者是無法控制到底出現在那個空間的，完全是以隨機來決定。玩者的活動時間合共有2年，每當渡過了8個月就要強制傳送至另一空間，例如玩者首先在2月的BLUE MOON世界登場，在經過8個月後(10月)便會強制跳到德川學園。聽起來好像時間很多可是每作一次移動便要消耗半日，此外兩場戰鬥過後亦會消耗半天，所以玩的時候要速戰速決。

過去／BLUE MOON
主角以被召喚勇者的身份出現

現代／德川學園
主角以天才轉校生的身份出現

未來／NANO SEC
主角以新隊員的身份出現



遊戲進行流程表例

例子一	例子二
2月 BLUE MOON	2月 NANO SEC
10月 德川學園	10月 BLUE MOON
6月 NANO SEC	6月 德川學園

三大平行世界背景

BLUE MOON、德川學園和NANO SEC這三個平行世界，雖然各自均有獨立的背景，不過卻有互相牽動着的微妙關係。簡單來說，登場的8名女孩都會出現在這三個空間，例如古代Aoi公主、現代南山葵與未來AOI之原型都是同一人，她們在個性、造型和能力特質上幾乎相同，而主角則是在失憶的情況下走入各個空間的，另外在每個世界均有稱為MAGNA HALL的3D迷宮，要完成該章劇情往下一個世界去就必需先解決置身迷宮內的頭目敵人。

NANO SEC

連接自世界各超巨型網絡的數碼都市，利用把物質完全數碼分解轉換化的Digital Trip來將肉體變成數碼資料，便利了交通和醫療等科技發展。Digital Trip是由連結了全世界網絡的主電腦Metal Heart所控制，並由稱為八賢者的謎之人物守護防禦系統，至於負責掃盪網內犯罪的組織則是名為Security Police。





MAGNA HALL

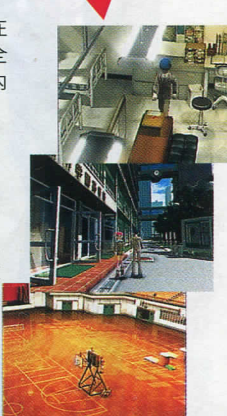
每章故事的核心部分，無論在那個世界都設有這種迷宮，敵人全部都是來自這兒的，而在3D迷宮內則藏有不少寶物供玩者使用。

BLUE MOON

很有中世紀風貌的幻想世界，其藏有珍貴財寶的古代遺跡吸引不少冒險者到來，而遺跡裏面是存在着通往魔界之門的MAGNA HALL迷宮。這地方曾經跟冥王史貝利茲簽下互相不侵犯領土條約，可是近年來卻開始重現魔物，而派遣自王國的親善大使則仍未有一人能夠回來…

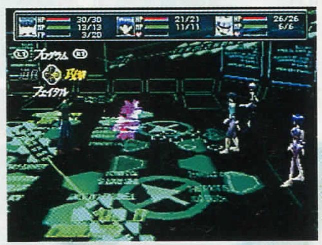
德川學園

由世界著名資產家德川家族建立的「私立德川學園」，總學生人數多達3,236,312人，至於老師則逾十萬人。這所超巨大學園都市採用從幼稚園起以至大學的統一教育，來自世界各地的學生皆寄宿在這兒，校舍方面高達150層，利用綫狀大型運輸工具連結合共25區，規模直逼一個小型國家。



戰鬥的重點

當劇情發展至需要往3D迷宮冒險時，玩者便要在找到兩名同伴入隊後進入那個世界的MAGNA HALL內，能力方面即使在不同世界角色的特質趨向亦完全一樣。在戰鬥中，除了最基本的攻擊外玩者可選擇使用魔法／超化學／程式（以下總稱魔法）或致命技[フェイタル]，而每名角色的修得魔法都是固定的，即是說不論Aoi、葵還是AOI都會在同一等級學到特定魔法，至於致命技則是主角向自己或身體女孩子所使用的特技，需要消耗只會在和強敵戰鬥時才可獲得之FP；每名女角都有其相對的致命技。



■全多邊形戰鬥畫面



■使用魔法／超化學／程式

女孩子好感度

剛剛已說過玩者需要找兩名女孩來幫手，但到底如何才能做到呢？其實只要引發可進入該世界MAGNA HALL的事件，便可和8名女孩談話以決定找誰人作為同伴。當然，即使這刻沒有入隊仍可和餘下的女孩子談天說地，只要小心地說話那麼要提升好感度亦不是難事。



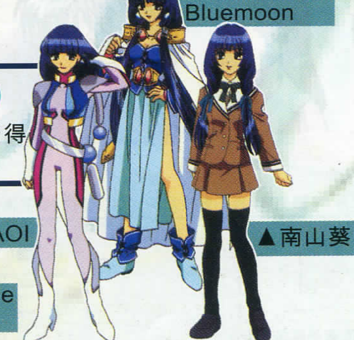
■透過談話來增加女孩好感度

■可自由選擇找誰人作為同伴



■由主角殺敵往往可提高好感度

登場角色介紹



▲Aoi South Bluemoon

葵（あおい／アオイ）

典型女主角人物，表面柔弱得來頗有實力。

▲ZZ1-AOI

▲南山葵





▲Kanare Gold

▲ＺＸ１-KANARE

可奈麗（かなれ／カナレ）

性格高傲的千金小姐模樣，對自己過份有自信。

▲金城可奈麗

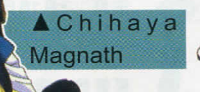
▲Narumi Kings

成美（なるみ／ナルミ）

一眼便看出充滿力量的傢伙，喜歡不斷鍛煉自己。

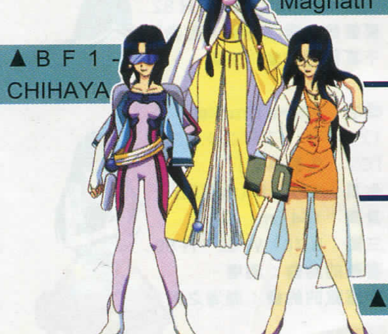
▲ST3-NARUMI

▲覺王山成美



▲Chihaya Magnath

▲ＢＦ１-CHIHAYA



千速（ちはや／チハヤ）

年紀與思想都很成熟的女性，為眾人的領導人物。



▲大曾根千速

錦（にしき／ニシキ）

喜歡被人稱讚的女孩，思想幼稚得來沒有個性。

▲Nishiki

▲TW1-NISHIKI

▲廣小路錦



▲Fushimi

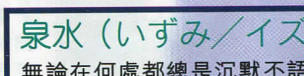
▲ＴＷ２-FUSHIMI

藤美（ふしみ／フシミ）

她是錦的孖生姊妹，性格比較害羞怕事。

▲納屋橋藤美

▲Izumi Dancing

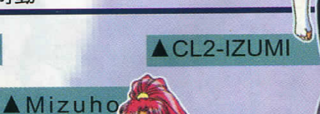


泉水（いずみ／イズミ）

無論在何處都總是沉默不語，以靜制動。

▲CL2-IZUMI

▲鶴舞泉水



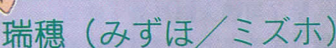
▲Mizuho Heaven



瑞穗（みずほ／ミズホ）

往往出現在主角附近的妹妹型角色。

▲AG9-MIZUHO



▲極樂瑞穗

製造商：TAKARA
價格：5800日圓
SLG
發售日：發售中
記憶：1 Block

Presented by：山寺良牙

再一次美麗的魔法約會
EBEROUGE 2——戀愛物語 2——

前述

富士通(FUJITSU)在個人電腦上推出的大受歡迎的戀愛育成遊戲《EBEROUGE——戀愛物語——》系列的第二作，終於經由TAKARA移植至PlayStation上，今期便簡單介紹一下這著名遊戲。

故事簡介

故事發生於前作故事的三年後，地方仍是一樣，不過不同的是所達到的使命則不一樣。由於「溫室氣候」的關係，令到整個地方的氣溫上升，而且海面水位升高，再不設法徹查事件及找出解救方法的話，整個地方便會被水浸。而今次入學的8位學生，當然亦可說是負著這個使命而努力，究竟主角們能否解決今次的事件，並且與心儀的女孩永遠有一起呢？



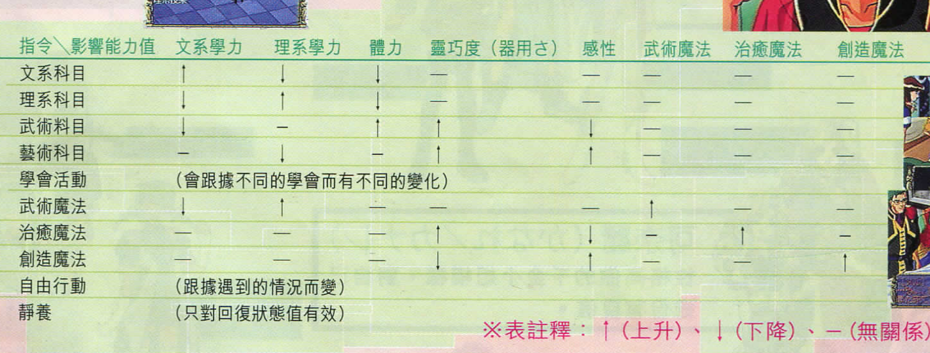




遊戲玩法

遊戲基本以一星期作為單位，在每個星期日均需設定下星期整星期內所做的事「指令」，而所做的事均是以「日單位」計算，就是如此重複重複地提升主角的能力值；另外到假日時，除了可以拜訪、交談或與女孩約會(約會是即日進行)外，亦可自由行動或休息，當然出外自由行動的話也有機會遇上其他的女孩。

剛才說到星期天是設定來週行動(指令)的日子，而每一個指令均會有不同的能力值影響，現在將各指令特性刊出來。



指令╲影響能力值	文系學力	理系學力	體力	靈巧度（器用さ）	感性	武術魔法	治癒魔法	創造魔法
文系科目	↑	↓	↓	—	—	—	—	—
理系科目	↓	↑	↓	—	—	—	—	—
武術料目	↓	—	↑	↑	↓	—	—	—
藝術科目	—	↓	—	↑	↑	—	—	—
學會活動	（會跟據不同的學會而有不同的變化）							
武術魔法	↓	↑	—	—	—	↑	—	—
治癒魔法	—	—	—	↑	↓	—	↑	—
創造魔法	—	—	—	↓	↑	—	—	↑
自由行動	（跟據遇到的情況而變）							
靜養	（只對回復狀態值有效）							

※表註釋：↑（上升）、↓（下降）、—（無關係）

假日方面，當玩者決定心儀對像後，便不用怕多些探訪她的房間，雖然有時可能會傷害到她，不過大多也是令她對主角的好度提升的；當提升到一定程度後，除了可以容易約會她外，更有可能會出現一些與遊戲主故事有關的事件。

另外若出外的話，如果不遇上其他女孩的話，可以到各店舖購入一些道具使用或作為禮物送給女孩。此外有兩個地方要留意的，一是道具屋，除了可購入道具外，亦可與店主修行增強能力值；二是服裝店，除了可購入道具外，亦可透過店主的占卜而知道女孩的好感度。





部份出場人物介紹

本名：Lands Russiyong
(ランツ・ルシヨン)
身高：168 cm
簡說：是本作的主角，可以改變設定名字，哥哥也是該校的畢業生，這三年內究竟會遇到甚麼呢？

姓名：Dora Felbert
(ドーラ・フェルバート)
「CV：桑島法子」
生日：1月26日(水瓶座)
身高：158 cm
三圍：B 82・W 56・H 84
喜歡的約會：到茶室吃小吃
不喜歡的約會：劇場、動物園

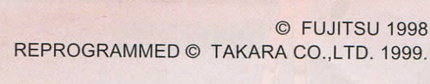
姓名：Mar Anhalt
(マール・アンハルト)
「CV：冰上恭子」
生日：9月10日(處女座)
身高：156 cm
三圍：B 84・W 54・H 83
喜歡的約會：到茶室吃小吃、劇場
不喜歡的約會：沒有

姓名：Fels Branden
(フェルス・ブランデン)
「CV：川上とも子」
生日：7月16日(巨蟹座)
身高：160 cm
三圍：B 79・W 58・H 89
喜歡的約會：動物園、湖邊
不喜歡的約會：劇場

姓名：Mel Blauen
(メル・ブラウエン)
「CV：久川綾」
生日：3月18日(雙魚座)
身高：162 cm
三圍：B 80・W 55・H 82
喜歡的約會：劇場、動物園
不喜歡的約會：湖邊

姓名：Altena Brucken
(アルテナ・ブリュッケン)
「CV：矢島晶子」
生日：11月6日(水瓶座)
身高：154 cm
三圍：B 78・W 52・H 80
喜歡的約會：劇場
不喜歡的約會：湖海之類





製造商：VAP　發售日期：3月18日
售價：6800日圓（CD 2枚組）　記憶：未定
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：天下一之無責任男

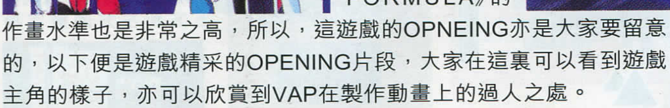


乘着《罪》而來的遊戲作品！？

極之精采的OPENING

來了！來了！期待已久的新遊戲《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》終於也快將推出了，已鐵定在3月18日推出的《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》，大家一直留心的都是在遊戲的玩法和畫面的表達上，不過，大家也忽略了一件非常重要的事，便是遊戲的OPENING，因為動畫版的《CYBER FORMULA》的作畫水準也是非常之高，所以，這遊戲的OPNEING亦是大家要留意的，以下便是遊戲精采的OPENING片段，大家在這裏可以看到遊戲主角的樣子，亦可以欣賞到VAP在製作動畫上的過人之處。





1＋7的賽事

大家不要以為話賽車便可以賽車，因為在加入SUGO（菅生車隊）之先是要受一點的考驗的，這便是第1場的賽事，這亦可算是「入學試」，對手便是實力驚人的「菅生 修」，而主角所乘的賽車便是和ASURADA（雷神）同型號的「復仇女神」（ネメシス），如果不及格的話便不能加入菅生車隊，那麼……

如果能夠通過「入學試」，主角誠一郎便可以正式加入菅生車隊，而在之後的故事之中，誠一郎要參加7場不同的賽事，而每一場的對手也是在原著故事之中的出名車手，每次也是以小組形式比賽，亦即是會是1對1，又或是1對2的比賽。

對戰表



















重要的對話場面

在AVG遊戲之中，當然少不了人與人之間的對話，而且在這《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》之中，對話是可以影響一切的行動，所以，在與任何人對話之時也要非常小心的作答，而且，這亦是收集情報的好機會，誠一郎一定要好好把握這些機會探取多一些下場賽事的情報。



除了是對話之外，玩者亦要留心一些特別的EVENT，這些EVENT可能對故事影響不大，不過，也是非常精采的，例如是女伴「莉娜」又或是在《CYBER FORMULA》之中各人物的「名場面」，大家要小心的看清楚啊！

CYBER又怎能沒有賽車呢？



說到底《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》也是一隻「RACING ADVENTURE」遊戲，所以除了AVG的元素之外，亦不缺少賽車這一環，不過，在遊戲之中的賽車部份共不是大家熟悉的賽車玩法，而是使用像以前PC-ENGINE般的「指令賽車」。



由於在《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》之中的賽車是以輸入指令的形式來進行，不過，挑戰性依然是存在的，因為這是一個有限時的指令賽車遊戲，玩者要在極短的時間之內作出最正確的決定，否則……



製造商：HUMAN
價格：4800日圓
PUZ　MEM

PUZZLE MANIA 發售日：發售中（2月25日）
容量：CD-ROM

PUZZLE MANIA2 發售日：3月18日
記憶：1～2 BLOCK

TEXT：KOTARO



PUZZLE MANIA
PUZZLE MANIA 2

序言

製造商HUMAN最新開發的遊戲系列《PUZZLE MANIA》，是一個專為智力遊戲愛好者而推出的作品，其中共收錄多個不同形式的智力遊戲，絕對能令各位愛好者目不暇給，以下就逐一介紹遊戲中四個主打作品！

NUMBER PLACE

《NUMBER PLACE》是集合推理和運算兩種元素的智力遊戲，目的是要玩者在表格（9×9）中的直行和橫行分別填上1至9的數字，而且無獨有偶九個區域（3×3）亦要填上1至9的數字，其中直行、橫行，以及每個區域也不能出現相同的數字，因此難度極高，你有信心挑戰嗎？

TUTOR REAL

■利用縱橫相連和區域限制的定理，或是透過電腦從旁提示協助，過關就無往而不利

操作方法

方向鍵	游標之移動
SELECT 掣	設換壁紙（WALL PAPER）
START 掣	暫停 MENU
□掣	評價（完成 STAGE 後專用）
△掣	數字 MARKING（自由改變數字顏色）
×掣	消除數字
○・L2 掣	數字配置
L1・R1・R2 掣	數字選擇

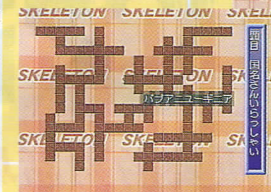
SKELTON

《SKELTON》這款CROSS WORLD填字遊戲，相信大家都不會陌生！其中玩法非常簡單，只要將不同字數的生字，填進相同字數與恰當的直行或橫行骨架之中便可，不過連接部份的文字是需要相同，而且每個生字也不能夠使用超過一次或以上，看似簡單，其實夾雜着點點文字推理的成份，所以千萬不要掉以輕心！



TUTOR REAL

■先向可能性最低的生字埋首，例如最少選擇的生字



■然後才逐步解開連接部份文字相同的其他生字

操作方法

方向鍵	游標移動及單字選擇
SELECT 掣	設換壁紙（WALL PAPER）
START 掣	暫停 MENU
×・L2 掣	出現消除游標及取消指令
○・L1 掣	開啟單字示窗及決定指令

NUMBER CROSS WORLD

《NUMBER CROSS WORLD》是另一款難度和層次也明顯地較高的CROSS WORLD填字遊戲，其中骨架裏的直行和橫行均代表一個有意思的生字，而玩法就是要將直行或橫行中的數字方格傳譯返回相對的文字，由於遊戲內容是以日文生字為主，所以對於不甚精通日語的人會有很大隔膜……

TUTOR REAL

■解開生字就可以將數字傳譯返回為相對的文字，如此類推，但是實際則可真不是一件易事……

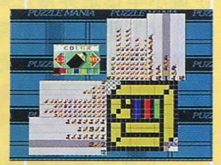
操作方法

方向鍵	游標移動及文字選擇
SELECT 掣	設換壁紙（WALL PAPER）
START 掣	暫停 MENU
□掣	評價（完成 STAGE 後專用）
×・L2 掣	出現消除游標及取消指令
○・L1 掣	開啟文字示窗及決定指令

LOGIC PUZZLE



《LOGIC PUZZLE》就是根據表格上方和左方的數字提示，利用法則推理技巧，在適當的空格中填上顏色，從而找尋圖畫背後的答案！



TUTOR REAL

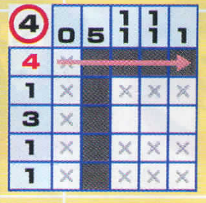


■位於上方和左方的數字是代表佔有該行空格的格數，而分開的數字就是代表兩者格數相隔一格或以上，不過假若兩者的顏色相異則另作別論

■首先從數值最大的數字入手，例如圖中格式（5×5）最大數值為「5」，那麼該行的5格便可以全部填上顏色



■其次則向沒有可能的方格埋首，例如數字提示是出現「0」的話，那麼便將該行的5格全部打上「×」的符號，以免混淆之後推斷的數字



■當刪去部份沒有可能的方格之後，玩者就可以着手為空格填上顏色，其中橫向第一行已經再沒有「×」的方格，所以該項的其餘4格便可以填上顏色

■最後，分開的數字是代表兩者格數相隔一格或以上，因此縱向第三、四項，不用多說自然就是與橫向第三行連成一線

操作方法

方向鍵	方格之移動
SELECT 掣	設換壁紙（WALL PAPER）
START 掣	暫停 MENU
□掣	消除顏色及方格 MARKING（將有可能的方格留下記號）
○掣	注入顏色及評價（完成 STAGE 後專用）
×掣	消除顏色及方格MARKING（刪去沒有可能的方格）
L1・R1 掣	選擇顏色

製造商：CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
記憶：1 BLOCK (EACH DATE)
SLG/ MEM

乜真係搵個女王都咁難？

ATLANTIS～THE LOST TALES～

完全「老外」的惡趣味

如果有玩開外國(非日本)遊戲的玩家們，一定會接觸過他們那種依方向而行動，和別人談談話的AVG遊戲，而這裏為大家介紹的《ATLANTIS～THE LOST TALES～》便是這樣的一隻遊戲。

話說，主角「SETH」是第一來這個都市的，不過，他來到的第一天便遇上了不幸的事情，因為這裏的女王受到襲擊，她的所有隨從也被殺，而女王則不知所縱，為了要找回女王，SETH唯有獨自尋找，然而，他這樣做是違反了軍令，不過，SETH亦王理得甚麼軍令……故事便是以手回女王為中心發展，不過，這事是否就是這般單呢？



行行行．搵女王

在遊戲之中，主角SETH(玩者)便是要在「ATLANTIS」之中找尋女王的下落，在故事之中，給予SETH的線索實在非常有限，所以，在遊戲進行之中，玩者要對四周的事物非常小心的觀察，而且，在遊戲之中，玩者可以接觸到的人實在不是太多，而且有不少是軍人，他們是之不友善的，不論是甚麼人，他們給SETH的提示只會說一次，看不到便不能再看，所以玩者要小心的看(或者是聽)。

基本上，這遊戲的指令是非常簡單的，因為除了一般的移動外，如果是可以談話的人，便會特殊的浮標出現，而如果要使用道具的話，只要按○便可以，如此簡單的操作，相信大家也一定能夠輕易應付。

在上面已經說過，主角SETH的任務是要找回失縱的女王，不過，在行動之中線索是非常之少，如果要找到有用的東西，便要向不同的人發問。







不恥下問有着數



要得到線索便要問人，這在遊戲之中是非常重要的，因為在「行動」之中是不會為SETH帶來多少的線索，反而，多談話可以得到更多的情報，例如在遊戲之中，最初玩者來到ATLANTIS，為了要找到同伴的總部，亦要向在路口的士兵查問，不過，有時候和SETH談話的人是非常不友善的，而又有一些人會向SETH提出問題的，這時候，SETH便要在「YES」或「NO」之中作出選擇，而在畫面上，大家會見到「擧起姆指」和「倒轉姆指」的標記，大家要在兩者之中選擇其一。

除了是答問題之外，有時候當和別人談話之時，在他身邊會出現一些，人物的樣子，這是代表他可以提供那些人的資料，SETH可以逐一查問，記着，一定要小心細看談話者的內容，因為在容之中可能會有所暗示，玩者亦要小心談話者的語氣，因為這也可以影響故事的發展。





製造商：PSYGNOSIS
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
STG 4P MEM

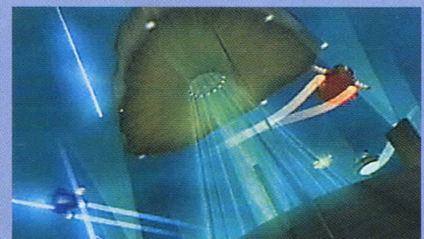
RETRO FORCE

TEXT: KOTARO



玩開家庭機種或電腦的讀者，你們可曾聽過賽車遊戲《DESTRUCTION DERBY》和《WIPE OUT》系列嗎？他們兩者亦是出美國著名軟件製造商PSYGNOSIS的出品，不單止在外國具有極高的評價，就連改篇而成的日本版也大受歡迎！



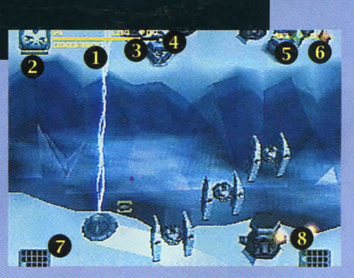


至於今次為大家介紹的3D射擊遊戲《RETRO FORCE》，也是出自此子的手筆，然而遊戲與以往最不同的地方，就是滲入了強烈的日本風格，使人感覺頗為新鮮，不知今次遊戲會否同樣受落呢？



操作方法

按鍵	功能
方向鍵	MOVE 機體移動
×掣	PRIMARY 首要武器、SELECT 選擇項目
○掣	BOMB 對地爆彈
□掣	SPECIAL 特殊武器、RESET 取消
△掣	SMARTBOMB 聰明炸彈、RETURN 返原選項
R1掣	SELECT FIRE 武器選擇
R2掣	SELECT BOMB 爆彈選擇
L1掣	CLIMB 急速爬升
L2掣	DIVE 急速下降



畫面解說

1. ENERGY機體能源
2. TIME BAR移動時間
3. LIVES剩餘隻數
4. SMARTBOMBS炸彈數目
5. BONUS GEMS綠色寶石
6. SUPER GEMS紅色寶石
7. SELECT FIRE武器選擇
8. SELECT BOMB爆彈選擇

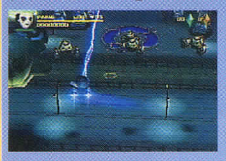
機體解說



《RETRO FORCE》的操作系統，其實與KONAMI著名射擊遊戲《TWIN-BEE》(《兵蜂》)系列十分相似，同樣武器分為對空和對地兩種，不過前者相異之處就是再將武器特性劃分成三類，令到變化更為豐富罷了！

其中對空首要武器，主要共分成集中連射的「PULSER」、擴散攻擊左右兩方的「FANFIRE」，以及連續性電擊的「IONISER」；至於對地爆彈方面，則可細分為多枚爆發的遠程攻擊「DEVASTATOR」、大威力擴散式爆彈「PULVERISER」和近距離破壞光線「DISRUPTER」。





除了以上兩種武器之外，機體本身還有一種特殊武器，但是使用條件則需要在STAGE內取得「S」字樣的ITEM才可以使用，其中每種特殊武器性能也各有不同，主要作為輔助機體之用。此外，機體更有作為迴避和前進的特殊動作「急速爬升」和「下降」，不過記着每次使用特殊動作以後，就要待能源下方的移動時間完結時才可以再次使用！

製造商：GROLIER INTERACTIVE
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
RAC／MEM／2人

TEXT：假日車手Fuku-R33

TANK RACER

連坦克車都可以鬥快？！



以坦克車來作速度對決

若以賽車遊戲來說《TANK RACER》跟普遍作品並沒有很大差別，不過它的最大特色便是利用我們從來都不會想像到的坦克車，加上充滿速度感實在令人興奮無比。既然是控制一架坦克車，那麼當然就少不了發射大炮攻擊敵車啦，雖然遊戲並沒有替坦克設定會影響作戰性能的損壞度，不過攻擊對手的最大用途是令它稍停下來以趁機搶位爬頭，但請留意勝負往往只會在數個車位之間，稍一落後便差不多無法再追上前了。



■需要牢記賽道內各個彎位

預設按鈕功能

十字掣	控制車的方向	×	加速
L1	車後視點	□	剎掣
R1	發炮／使用道具	○	Handbrake
L2／R2	轉動炮嘴	△	響號

模式與技巧簡介

玩者可選擇採用回合制的Cup Race、單純作賽一場的Single Race和二人對戰的Multi Player來進行，而賽道方面則只限選擇經已通過了的場地。至於要有效戰勝對手，重點是拾取沿途出現的各種道具，其中最有用的當然是無視對手炮擊的防護盾、能產生巨大爆風的爆彈和瞬間加速用的閃電，此外亦要懂得走捷徑偷位。



■導彈能自動追蹤命中對手



■善用地形來偷位是致勝之道

登場車款性能表

MetaCat Radius SRi
最高速度：○○○
加速能力：○○
控制：○○○
轉向：○○○



Kyoto Banditos 2.0i
最高速度：○○○○
加速能力：○
控制：○○
轉向：○○

EBZ 212 Coupe
最高速度：○
加速能力：○○○
控制：○○○○
轉向：○○○

McCoy Charger GL
最高速度：○○
加速能力：○○○○
控制：○○
轉向：○





製造商：PSYGNOSIS
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
RAC／MEM／1人／對應DUAL SHOCK

TEXT：北極圈車主Fuku-R34

ROLLCAGE

絕對無懼四輪朝天





為甚麼不會上下巔倒呢？

在上期《西洋遊物》已提及過這隻相當有創意的未來賽車遊戲，現在適逢它推出因此便再為大家介紹一下其突出之處。雖然每架車的性能上都有其獨特地方，不過它們均有一個共通點，就是沒有所謂「車底」的構造，亦即是說儘管被撞至Upside-down仍然可繼續向前行駛，而在這種特質下就算如何崎嶇險峻的跑道，只要控制得宜根本不算是問題。但是，由於車子對地面高低起伏太過敏感，所以有時會失控變成逆轉狀態，記着要趕快按○來回轉車身，另外亦可拾取跑道上的武器來對付敵車。



■即使是隧道頂還是山脊都可行駛

模式介紹

在遊戲模式方面，除了必需要以總成績第一名來勝出的聯賽LEAGUE外，還有計時鬥快的TIME ATTACK、二人對戰用的2 PLAYER與及測試每款車性能的PRACTICE，至於TIME ATTACK裏隱藏賽道的選用條件，就是必需要在LEAGUE中通過該賽道才可。



■獲得第一名可得10分



■測試跑車性能用的練習模式

基本操作

←／→	轉左／轉右	×	加速
↓	車後視點	□	剎掣
L1／R1	使用武器	△	倒後
L2／R2	放大縮小視點	○	面向前方

製造商：SME　發售日：發售中(2月25日)　價格：港幣298元
容量：CD-ROM 記憶：1～15 BLOCK
ACT(隱密ACTION)　對應DUAL SHOCK　MEM

OFFICIAL PRODUCT

天誅 忍凱旋

Tenchu Shinobi-Gaisen

東忍流奧義 實戰之間！

忍・斬・隱・逃

在日本本土和國外大受好評，曾經取得九八年北美(九月)和歐洲(十月)方面遊戲銷量第一位的3D隱密動作遊戲《立體忍者活劇 天誅 忍凱旋》，終於再次和大家見面！雖然遊戲只是以海外版本為基礎，但是內容比較之前一點也不馬虎，其中不乏各種原創任務和要素，所以有見及此，今期我們會繼續為大家介紹一下新追加的兩個原創任務「渡越關所」和「誅殺惡德奉行」。

◆前作的通常忍具「眠藥」，在今集中則成為特殊忍具，要於任務四「渡越關所」中獲得「忍術皆　」的鍛練評價，方才可以取得

入門之章

逃走

假若萬一被敵人發現，而對手又是下三流之輩的話，最好的對處方法就是「走為上着」。因為相方交戰是會令到附近的敵人洶群而至，到時想取得「忍術皆伝」就難上加難，所以是對方仍有一息尚存之時，便要以最隱密和迅速的方法躲匿藏起來，待回復平靜後才再次行動。

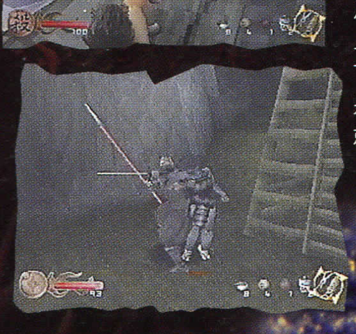
◆今集新追加的特殊忍具「忍鎧」，不單止能令角色外觀改變，而且防禦力也大大增加，能夠減輕敵人三次的攻擊，其中取得條件是要於任務五「誅殺惡德奉行」中獲得「忍術皆　」的鍛練評價

戰鬥

應付一般嘍囉，重點在於「忍者刀」和「體術」兩者，然而戰法方面也可以分為兩大類，他們便是利用防禦和迴避令到對手攻擊後出現空隙的「穩守突擊」和以體術月面宙返針對敵人背後無防禦狀態的「背中攻擊」。



任務概要



任務四「渡越關所」

內部面積奇大的杉風門關所，主要由門關、站崗、吊橋哨戒，以及營門四個部份所組成，其中門關由手持薙刀的明智鶴田把守，所以要通過杉風門，就非能與鶴田交戰不可。至於站崗方面，基本是由四至五名刀兵、槍兵、弓兵，以及兩隻狼犬鎮守，假若要安全地避過他們的視界，就要從門的右邊進發，當到達河流的下游，只要沿着下游的山路(或是從河流繞往吊橋的下方)，利用高低差便可以成功避開吊橋前哨戒的士兵。至吊橋上，該處是會多名弓兵和刀兵攔截，想通過就要看看閣下隱密能力有多高！最後抵達營門，要注意的地方並不是當值的刀兵和槍兵，而是於附近徘徊的狼犬，完事後就可以與明神雙牙流師範明智尖十郎決一死戰。

任務五「誅殺惡德奉行」

今次任務最特別的地方，是會因為使用角色不同而產生分歧，其中力丸的重點是要收拾位於水井旁邊的井戶，然而彩女則剛巧相反，目的是要解決弓箭道場中的片岡。雖然屋敷守衛人多勢眾，而且屋內婦孺也多，但是潛入方法其實非常簡單，只要迴避門口守衛的視界，進入屋敷的瓦頂之上，就可以輕易地通往水井或弓箭道場，完成任務。







製造商：ARTDINK　發售日期：3月4日
售價：5800日圓　記憶：2 BLOCKS (POCKET：15 BLOCKS)
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK (沒有震盪效果)/ 對應POCKET STATION



日與夜的兩種身份 吸血鬼傳說

我是基斯杜化……

一直以來，大家也視血殭屍為非常邪惡的東西，不過，由於他們是怕陽光和十字架等東西，所以對他們的畏懼亦開始減少，而有關吸血鬼的傳說真是多不勝數，而這次推出的遊戲《吸血鬼傳說》便是以吸血鬼作題材的遊戲，而且，男主角的造形更是參照因為《鐵達尼號》而大紅大紫的里安納度製作的，他在遊戲之中的名字便是「基斯杜化」，大家便是要控制這個「基斯杜化」來進行遊戲。

在遊戲之中，基斯杜化的敵人竟然同樣是吸血鬼，原來這是一場吸血鬼之間的戰鬥，一直以來，基斯杜化和敵對的狄蘭家族的吸血殭屍也是處於敵對的位置，狄蘭家族雖然曾一度被封印，不過，現在封印已經失效，所以，基斯杜化便要前往人間世界，將狄蘭打倒。


■「我就係基斯杜化。」


■敵人同樣是吸血鬼。


■這便是基斯杜化生活的市鎮。


■回到屋中可以得到行動的提示。

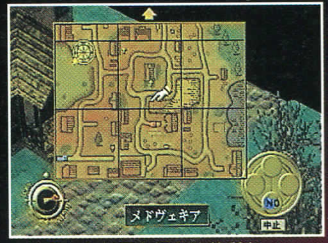
日間我是君子……

這個遊戲的玩法實在是非常簡單，雖然玩者要完成多個STAGE，不過，各個STAGE的玩法大致也是一樣的，首先，在每一個市鎮之上，基斯杜化和狄蘭也會有自己的住宅，而且，二人在白天是以一個正常人的姿態存在着，而在白天的時候，基斯杜化的行動其實是對夜間的活動有着直接影響的。

白天基斯杜化的主要活動便是和鎮上的人們談話，不要以為這是一般的談話，這其實是基斯杜化找尋對像的基本步驟，因為每次和市民談話，也可以看出他們對自己的態度，亦可以從而改變好感度，對於進行真正的行動時，這是非常重要的，因為在夜間的活動是有非常多限制的，如果胡亂選擇目標的話，便一定會輸給狄蘭。


■記着要和市民打好關係。


■除了說話，還可以散播謠言。


■地圖上的紅正方便是狄蘭所在。


■日落了……

夜間我是吸血鬼……

在完成日間的行動之後，一到了晚上，基斯杜化和狄蘭便會以吸血殭屍的姿態出現，而吸血殭屍的活動當然是要吸取人類的血液，不過，在遊戲之中，吸取血液不是為了要維持生命，而是要擴張自己的勢力，這亦是決定負責的關鍵，首先，基斯杜化一定要向對自己好感度高的人着手，因為將他們控制是比較易的，不過，在吸取第一次血液之後，便要小心的觀察他的能力值，因為被基斯杜化直接咬到的人，便是他直系的手下，而這些直系的手下一定要是身體比較強的人，只有這樣才不會太易被擊倒。

人多勢眾‧有殺冇賠

要將狄蘭消滅，單憑基斯杜化一個人的力量又怎能成事呢，而且，狄蘭也會為自己「製造」不少的手下，這點是和基斯杜化一樣的，所以，在夜間的行動之中，基斯杜化一定要盡量令更多的人成為自己的手下，要完成這個目標，玩者便要令到一些強的人成為直系的手下，這些變成基斯杜化直系手下(殭屍)的人便會出動為自己增加手下，這種二重的架構便是基斯杜化增大勢力的基本，當然，為了要阻止狄蘭擴張勢力，基斯杜化便要在夜間阻止狄蘭的手下吸他人的血，正所謂「此消彼長」，基斯杜化便可以得到最後的勝利。


■基斯杜化和狄蘭的直接戰鬥。


■主要任務——吸血！


■嘩！VAMPIRE HUNTER！


■這便是人變成吸血鬼的一刻……

絕對無理的POCKET STATION遊戲

大家不要被這個遊戲之中所說的「對應POCKET STATION」所騙倒，因為如果大家要DOWN LOAD(其實應該說是有機會DOWN LOAD才對)遊戲到POCKET STATION之上，是一定要先爆機一次，不過，就算大家爆機也不一定能夠DOWN LOAD遊戲，因為在說明書上寫了一句令人非常心寒的話，便是：「要以一定的條件之下爆機，便可以玩到POCKET STATION的遊戲……」，那麼，會是怎樣的條件呢？實在不能估計呢！

製造商：TAKARA
發售日：發售中　　售價：5800日圓
STG / MEM / MPLY



TEXT：怪傑



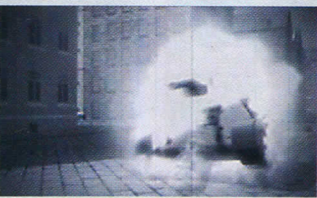
COMBAT CHORO Q

Q版坦克的戰場英姿？

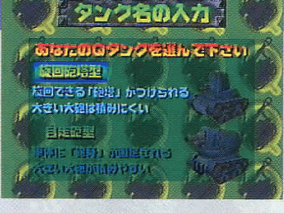
TAKARA的人氣作品系列──「CHORO Q」，相信已有不少讀者玩過，可惜大部份的都以賽車為主，令不太喜歡賽車的讀者未能感到CHORO Q的樂趣，所以有RINBOW WING、Q版賽艇等不同玩法。今次的主角便是戰場上的重型武器之一──「坦克」，相信讀者將會又感到CHORO Q的另一番趣味。

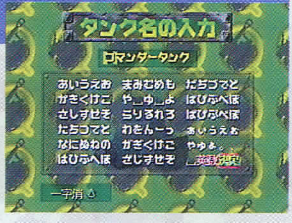






坦克的抉擇





遊戲開始時，玩者將要從兩種坦克中選擇會影響遊戲進度及玩法的坦克類型，而之後就只可以用當中的一種類型來進行遊戲。兩種坦克就是車身與砲身都可獨立回旋的回旋型坦克以及車身與砲身一體化的自走砲。回旋型坦克可以利用砲身可獨立回旋的特性來進行橫移攻擊敵人，不過其弱點就是遇上大型的大砲；自走砲雖然必需調整車身角度來攻擊敵人，但卻有威力強大的攻擊。

任務



因為坦克的用途是在戰場上殺敵，所以遊戲中設有不同任務，如：將所有坦克擊毀、逃出危險地帶等，不過要將現有任務完成才會出現新任務。每當任務完成時，電腦都會依據完成時間、擊毀敵人數等給玩者的一個等級。有一些任務不單會有補給ITEM，更會有特別配件存在。

坦克賽

除了不同的任務外，更有一對一的坦克比賽，而這種比賽的主要用途可在短時間內贏取大筆獎金。玩者可和當中的三個級別的坦克作賽，在高級數的比賽中勝出，獎金當然特別高啦。玩者可以在這兒學習到對付不同類型坦克的方法。





強化



隨着任務難度的增加，坦克當然需要進行強化才可繼續應付下去。強化的關鍵就在於配件上，而遊戲中設定了多種配件類別，不過購買它們都要大量由任務和坦克賽賺回來的金錢。另一方面，為了應付不同的任務性質，而需要準備大量不同的配件，所以玩者亦需要廣建配件庫。

訓練

為了令初次玩這遊戲的玩者可以在戰場上戰無不勝，而設定的一個訓練模式。在訓練模式中，準備了初、中、高三個級別的訓練，令人玩者可由淺至深的掌握操控坦克的技術。

多人耍樂

這遊戲不單可獨自玩樂，亦可與朋友一起進行對戰，而最多更可4人同時對戰。VS MODE只要將擊毀對方便勝出，而四人對戰就會有三個不同遊戲種類來進行的。在VS MODE中，二人都可以利用自己的SAVE選取適合的坦車。



TEXT：KOTARO

超Snobow Kids



由廠商ATLUS和RACDYM共同開發的對戰滑雪作品《Snobow Kids》，繼早前在PlayStation上推出改良版本《Snobow Kids Plus》之後，今次終於以續篇身份在NINTENDO64上推出最新作《超Snobow Kids》！除了保留前作中一貫系統，以及大受好評的四人對戰模式「BATTLE RACE」之外，製造商ATLUS和RACDYM也為遊戲加入各種不同的原創要素，令內容比前作有過之而無不及。







征服？野望！



從前，話說位於洛磯山脈的深處，有一條很小的村莊，人們稱之為「SNOBOW村」。在SNOBOW村裏面，住着一群熱愛滑雪的少年。剛巧今日下課後，他們又如常駕着滑板前往雪嶺空地，不過怪事便就此發生，他們居然遇上巨型UFO與謎之外星人……

基本操作

START掣		開始決定、暫停（解除暫停），以及刪去STORY EVENT
3D STICK	上	加速
	左右	角色體重移動
	左右斜下	維持站於板邊的體重移動（急彎專用）
	下＋Z掣	後方武器發射
A掣		短瞬輸入為小跳躍、持續輸入則為大跳躍，以及決定項目
B掣		使用ITEM或取消項目
C掣 UNIT		GRAB TRICK（手觸滑板）
	↑	TIP GRAB（前）
	↓	TYR GRAB（後）
	→	INDY（右）
	←	TWEAK（左）
R TRIGGER掣		BACK VIEW（後方視點）
Z掣		武器發射



模式介紹

今集《超Snobow Kids》與前作一樣，遊戲主要分為「STORY MODE」和「BATTLE RACE」兩個模式。「STORY MODE」是需要玩者於Snobow村中不斷收集各種情報，以及在BOARD SHOP中購入不同道具和滑板來準備比賽，其中不乏各種迷你遊戲的「SKILL GAME」和決戰特殊角色的「BOSS STAGE」；至於「BATTLE RACE」則是最多能供四人同時對戰的專用模式，雖然玩法基本與「STORY MODE」大同小異，但是卻能夠自由選擇角色裝束，改變角色之間的能力，令到變化更為豐富。









TRICK TECHNIC

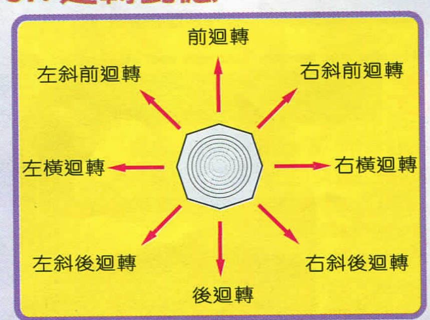


不要以為《超Snobow Kids》只是單純的對戰競賽，其實花式技巧方面，例如「回轉」和「GRAB」也相當注重，其中「TRICK GAME」就是以玩者使用花式技巧的難易度來取決所得的TRICK POINT，因此也是遊戲中重要的一環。

特殊操作

回轉TRICK	按着A掣時輸入不同的方向，然後放開A掣
連續回轉TRICK	回轉TRICK中A掣連打
GRAB	跳躍中自由組合C掣UNIT

3D STICK迴轉對應



製造商：Riverhillsoft　售價：358港元
發售日：99年2月25日　容量：CD-ROM　記憶：10 BLOCKS
SLG／MEM／1人／對應DUAL SHOCK／對應PocketStation

TEXT：劣等市民F

World Neverland 2

每天要做兼職和鍛煉的人生縮影

以經營機構、公共設施或城市作為題材的模擬遊戲相信大家應玩過不少了，但這次要介紹的《World Neverland 2》則有點不同，玩者所扮演的角色是一名由外地移居過來的新移民，在遊戲過程裏需要不斷做工賺錢、鍛煉能力和進行社交活動，彷如真正的人生一樣，當然途中每件事亦不會順風順水的，正所謂「人生充滿風浪」哩。



開始時的準備

當進入遊戲後，玩者先要回答影響基本能力值與性格的數條問題，舉例若選擇「來自北方地區」那麼角色的膚色就會是白色，但如果是「東方」或「南方」的話則會變成黃種人及黑人。接着要選擇到底隸屬於那個會社和公會，因為它們是直接影響打工和比試的場所。

■開始時要回答一些問題及決定會社和公會

勤力做工定出頭

要賺錢過活，最簡單直接的方法便是做兼職了，還記得剛才所選的公會嗎？玩者只需要到該公會的據點工作便能賺錢。例如在西側海岸的據點，把角色站在木橋附近按口便可釣魚，跟着把得到魚獲後送回公會就能換錢，不過記着每年只會結算一次，亦即是說這兒的工資是以年薪來計算（一年共有30天）。當不斷去做兼職，各位會留意到工作成績根本無法像其他人般的高，而提升成績的技巧是更換所使用的工具，但是代價卻貴得驚人。留意，雖然整片土地合共有3間公會，可是玩者只能替已選擇的公會工作，縱使可轉會累積下來的分數是無法繼承過去的。


■這是其中一種兼職：釣魚



■排行榜上顯示了每個人的成績

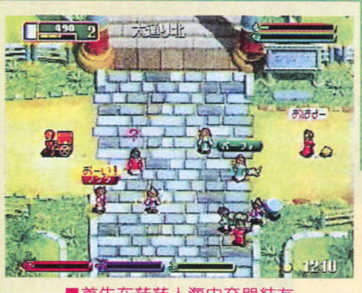
鍛煉身體真有益

角色的能力值可分為速度［スピード］、體力［スタミナ］和精神力［スピリット］三種，它們是影響角色在對戰時的勝負因素，當各能力提升至一定程度時就可學習特定的必殺技，而玩者最多只能裝備4種技巧。在大陸上合共有3間會社，玩者可選擇在其中一間會社進行鍛煉，每間會社分別針對其中兩種能力來提升，換句話說若集中在其中一間會社鍛煉，餘下的一種能力便無法提升，所以為求平衡玩者就有需要在另的地方練功，另外亦可利用道具來增強鍛煉時的效果。武鬥會方面，玩者可參加隸屬會社的比賽（頭一年不可），至於賽程則要從鬥技場門前的揭示版觀看。


■透過鍛煉來提升能力值


■比賽講求實力和運氣

追求定結 傳宗接代


■首先在茫茫人海中交朋結友

在《World Neverland 2》中，年齡可算是導致GAME OVER的主要原因，基本上在每年只有30天的這個奇異國度裏，除非使用特殊技倆否則一般人的平均壽命僅得30歲，因此就要盡快找尋心儀對象開枝散葉。每名百姓的成年時期是7歲，當踏入這段時間就可擴大自己的社交圈子，在白天時假如按△那麼附近周圍的人便頓時停下來，玩者需要行過去和他們談話以行出交友的第一步（好感度提升會有音效出現）。到了翌日，那些曾經見過面的人頭頂就會有名字顯示（藍色），這時要繼續和他們傾談以保持關係，直至友情漸漸深厚成為知己（綠色），假如云云知己當中有異性的話更可邀請他們約會，記着切勿遲到或失約啊。

和異性們約會過數次後，玩者可借故問問他們有沒有男／女朋友，如果沒有的話那麼就能將關係提升至戀人階段了，當然最終結局就是發展成為夫婦。若果幸運地能誕生下一代，玩者可選擇把控制角色轉換成兒子，至於父親則會變成由電腦操作的NPC角色，令閣下的血脈永無休止地擴展開去。順帶一提，在每年不同日子都會有特別事件發生，有空的話不妨走過去瞧瞧，因為往往會有出人意表的狀況呢。


■談得攏的朋友就會變成知己


■和戀人一起到碼頭約會吧


■過時過節都有特別事件發生

製造商：DATA EAST　發售日期：2月25日
售價：4200日圓　記憶：2 BLOCKS
PUZ/ MEM/ 2P

TEXT：赤目黑龍

完全沒有不同的遊戲

MAGICAL DROP III + WONDERFUL！

相信有玩PUZ遊戲的玩家們一定不會沒有玩過這隻遊戲，《MAGICAL DROP》系列的遊戲可以說是PUZ遊戲之中的一個異種，因為一般的PUZ遊戲也是由上向下的，不過，《MAGICAL DROP》卻一反傳統，由下向上的玩法當時真是一個非常大膽的構思，而且，在推出之後亦頗受歡迎，到了《MAGICAL DROP III》，其實遊戲本身已經到了一個極限，而遊戲本身的遊戲方式已經變得有點兒的「老套」，所以，受歡迎程度亦有所下降。

而在這次推出的《MAGICAL DROP III＋WONDERFUL！》其實只是將《MAGICAL DROP III》和《MAGICAL DROP PLUS 1！》放在一起推出，所以大家可不要期望可以玩到任何的「新東西」。

MAGICAL DROP III

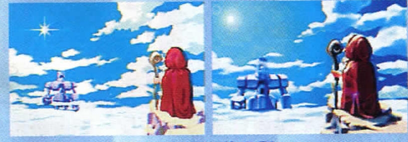
怎看也是一樣的遊戲

在《MAGICAL DROP III》之中，遊戲模式方面基本上和之前的一樣，而遊戲方法亦是沒有改變的，在這裏為大家簡略的介紹一下，在遊戲模式方面，分別有「ACARDE」（あ～け～ど）、「SPECIAL」（すぺしゃる）和「OMAKE」（おまけ），在「ACARDE」模式之中，玩者可以玩到的便是當日可以玩到的模式，完全沒有新意；而在「SPECIAL」模式之中，玩者便可以用比較特別的模式來玩，例如那個非常有趣的ADVANTURE模式，在這模式之中，玩者要擲骰來前進，在遊戲之中會有不同的敵人，而且會有不少特別的EVENT發生，就算是在OPENING也有有所分別的呢！



■遊戲一開始便是模式選擇。

■在SPECIAL中的方塊非常可愛呢！


■OPENING的分別。

角色動作逐個睇

為何在上文之中沒有交待「OMAKE」模式的呢？其實這個OMAKE模式的真正意義不是在遊戲，而是玩者可以看到一些平日在遊戲不會發現的東西，例如：在遊戲之中，不同的人物在戰鬥時是會有不同的聲音發出，不過，在比賽之中又有哪個人可以看清和聲清楚人物在做着甚麼姿勢和說着甚麼呢？而在OMAKE之中便可以了，而且在這裏大家還可以看一些非常可愛的插畫，如果大家是《MAGICAL DROP》迷的話，便一定要看個飽了！

■這些方塊有很趣呢！


■相當不俗的插畫。


■嘩！非常有趣啊！

新模式似飛行棋

而在「ACARDE」之中，其實也有一些非常有趣的遊戲模式，在「SPECIAL」之中，有一個非常有趣的ADVANTURE模式，而在「ACARDE」模式之中，也有一個「雙陸」（すごろくモード）的模式，不過，這個模式的遊戲是一個非常的精采，因為玩者要和電腦的人物對賽，而且，遊戲的最終目的是要收集多的「火球」，而在版圖右方的火把便會不斷的成長，這是遊戲最特別之處，而且，遊戲之中的行動不像是「SPECIAL」之中的擲骰，而是以每次玩者在對戰之中的得分而定，所以每場對賽對玩者而言也是非常重要的。


■努力取火把啊！

MAGICAL DROP PLUS 1！

舊作始終是舊作

嘩！真是非常的舊啊！這是在DISC 2之中的遊戲，是這遊戲的是比較舊VERSION的《MAGICAL DROP》，遊戲方基本上是沒有多大改變的，所以大家一定可以輕易上手的，然而，在畫面的表達上便有點兒奇怪了，而且這是沒有ADJUST過的版本，所以在操作上是會出現「慢」的情況，大家一定要耐心的忍耐一下。


■舊版本的質素始終是比較差。

不過，除了舊之外，在遊戲之中，遊玩的模式是比較多的，例如是要解謎的模式，這是非常考大家的智慧的；當然，SOLO PLAY亦是必定存在的遊戲模式，所以，如果想挑戰一下自己的話，這隻比較舊的《MAGICAL DROP PLUS 1！》亦不失為一隻理想的遊戲。




■嘩！有些連鎖的問題真是相當難呢！

隨便睇‧隨便睇

和《MAGICAL DROP III》一樣，在《MAGICAL DROP PLUS 1！》之中，亦有一個「OMAKE」的模式，玩者在這裏一樣可以非常隨意的看不同人物在遊戲之中的不同動作，而且，在這裏亦有不少的可愛插畫讓玩者自由觀賞。


■人物雖然是少，不過依然可愛。

更麻煩的魔法使用

在舊VERSION的《MAGICAL DROP PLUS 1！》之中，和之後的版本最不同的可以說是在使用魔法之上了，因為在《MAGICAL DROP PLUS 1！》之中，要使用魔法的條件是要集齊三顆魔法的方塊才可以使用的，如果大家不能集齊的話，便可能會眼巴巴的看着方塊壓下來——GAME OVER！不過，如果成功使用的話，做出連鎖的機會便會大增。


■魔法比之後的版本好用得多！

製造商：XING	售價：358港元	
發售日：99年3月4日	容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCKS
RAC／2人／MEM／對應DUAL SHOCK		

AIRRACE CHAMPIONSHIP
歷代名機空中競技賽





超級跑車賽各位應該玩過很多了，但假如變成以歷代著名戰機來進行的速度競賽，到底會有甚麼特別呢？大家可以在本作裏找到答案。

TEXT：F級機師福田

格林披治大賽

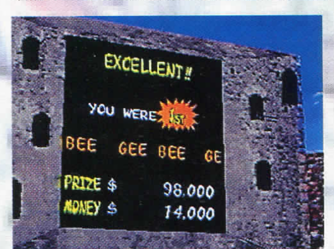
這是《AIRRACE CHAMPIONSHIP》的基礎遊戲模式，開始時玩者在擁有3款性能各有不同戰機的情況下展開競賽，最初所舉行的Limit 500級別合共有4條賽道，分別是River Town、Moonlight City、Sea Palace和Dragon Road，只要在每條賽道均取得頭三位成績就可通過這個級別，晉升至新增了第5條賽道的Limit 600，而當再通過這級別就會進入最後的Unlimited。由於敵機實力會不斷增強，若繼續使用相同的機組根本無法晉級，因此便要視乎情況來強化機件甚至選購新戰機。


■從機艙望出去的主觀視點


■相當具特色的夜景賽事

購買及改造飛機

正常來說玩者只會在戰機機能不敷應付賽事需要，才會設法增強機能或更換較強勁的款式，當然兩者共通點都是需要大量金錢的，而賺錢的最佳辦法便是不斷在同一賽事作賽，雖然需時稍長但卻確保能夠獲取一定數量的金錢。首先說改造方面，在機體能力表會顯示該戰機的現時性能和上限值，玩者只要繳付足夠金錢便可提升戰機的加速力、最高速度和操控性，但當然怎樣也比不上能力更勝一籌的新款戰機，至於新戰機則會在通過整個比賽級別後登場。



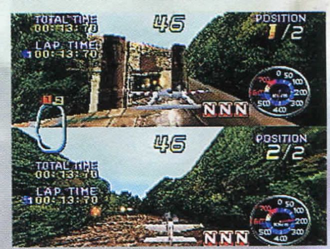
■盡量爭取好成績以賺取金錢



■儲夠錢便可選購新飛機

對戰與計時模式

除了遊戲性最高的格林披治模式以外，《AIRRACE CHAMPIONSHIP》還設有可供二人同時對戰用的二人對戰模式，與及目標是擦新舊有記錄時間的計時模式。在二人對戰模式玩者雙方均可選擇截至Unlimit級別的所有戰機來使用，這樣的話當然最好選取性能最好之機款，否則便幾乎沒有勝算，此外全部6條賽道亦可自由選用無需事先完成賽事。至於計時模式方面，則跟普遍賽車遊戲的設定同樣純粹以時間作賽，雖然如此但亦能像格林披治模式那樣使用Nitro油來作快速移動。


■作畫面分割的二人對戰


■純粹以時間作賽的計時模式

其他關連資料

既然收錄了那麼多來自史實的歷史名機如Mustang、Lightning、Zero Fighter和Mosquito等等，就當然不能缺少有關它們的背景資料吧，只要進入主目錄內的MUSEUM項目便可選看各架登場機種，利用十字掣和LR來改變角度與距離；另外玩者亦能透過RANKING來觀看歷代在各個模式所締造的最佳成績。有一點需要補充的，就是在通過整個級別的賽程時，玩者便能進入盡量割破畫面上氣球的獎分遊戲，弄破氣球越多就能獲得越多金錢作為獎賞。



■比賽成績排行榜

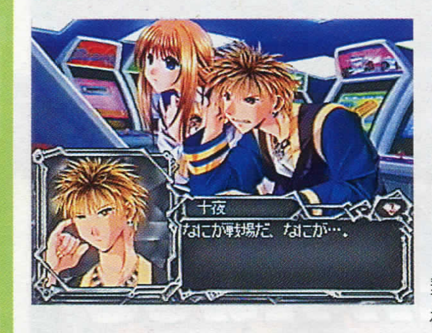


■各款飛機的背景資料介紹




製造商：Media Works　發售日：發售中
售價：5800日圓
SLG/MEM

陰謀？





《DEVICEREIGN》進行的舞台就是現在的東京，而描繪高校生戰的SLG。故事將會由章節來構成，而遊戲會在AVG部份裏加入SLG戰鬥形式來進行。其中最注目的當然是遊戲系統。

故事





TEXT：怪傑

就讀私立藍仙高等學校的二年生──零野十夜、與朋友──柊誠志郎和カスミ都過着安穩的校園生活。有一天，在送カスミ回家途中遇上了空木理子。她將幫多國籍企業DICE研究開發的AUGMENT武器説給十夜，而故事就由カスミ被DICE狙擊開始。最初半信半疑的十夜決定守護被DICE襲擊的カスミ。雖然一度將DICE擊退，但カスミ仍然被它們擄走。十夜為了救出カスミ，而開始了找尋同伴和與DICE戰鬥的旅程。

EVENT與戰鬥

在移動MAP中，只要按掣決定便可到達不同的指定地方。移動之後就會和一起行動的同伴進行談話，當到達一些特定地點時便發生EVENT和戰鬥。戰鬥會在談話後開始，而可以選擇強制BATTLE和任意BATTLE兩種。

戰鬥




這遊戲的戰鬥是採用半REAL TIME制，不論敵方或已方的角色都會由BINDING．TIME（BT）的數值來決定角色的下一次行動時間，了一段時間後便可向角色發出命令。BT會在待機時慢慢地減少，當減至0的時候，角色就可以行動。雖然己方角色BT減至0，但亦需要利用○掣來決定首先行動的角色。玩者在進行移動或選擇指令時，時間亦不會繼續流逝。行動後的BT值會因之前使用了多少ABT來決定。

OPUS

一種叫做OPUS的結晶體，安裝在AUGMENT後，將會是發動Kaleidohenom的來源，而它就是由金屬模仿人腦組織而製造出來的人工腦，擁有高記憶能力和演算能力。OPUS在AUGMENT中除了編排位置外，更會直接吸引CORE．BRAIN，而令到AUGMENT本身的性能得到上昇。玩者將可在擊倒敵人後或EVENT時取得一些較強的OPUS。OPUS在屬性方面共有紅、白、黃、綠、黑和藍六種，而每一種都會有自己的相剋屬性，如：黑、白互相剋制。每個角色的不同Kaleidohenom都是由六種OPUS在八個位置的編排來決定，電腦會以橫三行、直三行來決定六招Kaleidohenom的類型和效果，而類型就有攻擊、回復、補助、防禦、障害和裝備。



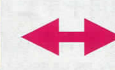




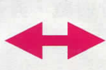









製造商：KID　發售日期：3月4日
售價：2800日圓　記憶：1 BLOCK
Playstation／ ACT／ MEM／ 對應DUAL SHOCK（震動）

TEXT：赤目黑龍



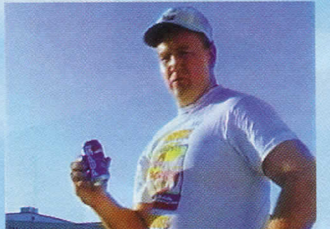
飲氣水都有咁好身材？！

「每當這個世界上有罪惡的出現，又或者人類有危難的時候，總會有一些奇人（超人）出現，解救萬民於水深火熱之中……」這似乎是非常「行」的對白，不過，事實上有不少的英雄的誕生便是這樣的，不過，像「PEPSIMAN」（百事超人）便好像是一個品牌的商標……

有氣水就有 PEPSIMAN

相信有看美國漫畫的朋友一定有留意到《PEPSIMAN》的出現，就算香港的玩家像也一定會看過這人物的FIGURE，很美國風味，健碩的身型，這便是英雄的典型型像，而《PEPSIMAN》便是這樣的一個「品牌遊戲」，在遊戲之中，遊玩模式只有一個，主角「PEPSIMAN」會一直的向前走，玩者便要控制這個不停前進的PEPSIMAN通過重重的障礙，以到達目的地為最終目標。

而遊戲並非真是只得走的份兒，其實，在遊戲之中是充滿着各種各樣的樂趣的，當大家一玩之後便可以領略到真正的樂趣所在。


■嗯…這個「肥佬」是……？



■又要PEPSIMAN出動了！

基本操作

□	滑走（SLIDE）
×	跳（JUMP）／ 項目取消
○	項目決定
←／→	移動人物
↑＋□	加速（DASH）
↓＋□	急停（BRAKE）
START	開始遊戲／ 暫停遊戲

充滿故事性的動作遊戲

一般的動作遊戲也是沒有多大的故事性，不過，《PEPSIMAN》便不同了，這遊戲是一隻非常有故事性的動作遊戲，大家在玩遊戲之餘，大可留意一下在遊戲版與版之間的間場，完全是充滿了戲劇的效果，絕對和一般的動作遊戲不同，玩者不會看到一些只是為了過版而過版的情況出現。

遊戲之中，PEPSIMAN要經過的地方實在非常多，事情上，在遊戲之中PEPSIMAN只是會以直線前進，所以，就算是一般的民居也會是PEPSIMAN經過的地方之一，而且PEPSIMAN更加要面對非常多的危機，例如是在地下水道之中，路只是窄窄的一條，稍有偏差便會……又例如在工地之中，危機四伏，下陷的地方可謂多不勝數，還有工友們的「工字鐵」，在鑽地的工人，通通也是PEPSIMAN的重大障礙；最恐怖的還是在地下路之中的行動，試想要和地鐵門快實在是一件非常危險的行為呢！



■好大部氣水車呀！


■要到火場真不容易。


■咁嘅下水道都有？！

點止氣水咁簡單

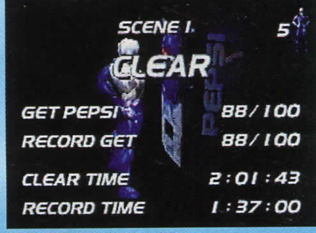
「PEPSIMAN」既然是因為品牌才會誕生的英雄人物，所以在遊戲之中當然不能缺少了這種品牌——PEPSI，所以，在遊戲之中，PEPSI便是PEPSIMAN的一切，在遊戲之中，PEPSIMAN的體力便是在上方的PEPSI標記，標記越大表示體力越高，而在遊戲的流程之中，有不少罐裝的PEPSI氣水，這是可以幫助PEPSIMAN的體力回復，因為每次當PEPSIMAN受傷，氣水便是唯一可以幫助他回復體力，如果沒有氣水，PEPSIMAN便會……


■有車…我跳！！

除了氣水之外，PEPSIMAN在遊戲之中更會遇上一些有「CHECK」字樣的球體，這些便是CHECK POINT，只要經過這些CHECK POINT之後，如果PEPSIMAN不幸「身故」，亦可以在這些CHECK POINT之上重開遊戲。另一方面，在先前提及過的氣水其實有另一種用途的，就好像在《孖寶兄弟》之中的星星一樣，在過版之後，這些氣水便是BONUS的關鍵，通常在每版之中也會有100罐氣水，取得多少罐便要看大家的能耐了。



■重要的CHECK POINT。



■過版便是收成的時候了。

嘩！咁都得

除了一般的「跑步」之外，在遊戲之中PEPSIMAN會做的事情還有很多：

1. PEPSIMAN會被一個垃圾桶套着，而這時候PEPSIMAN便要以相反的方向來操作，亦即是左變右，右變左，反應慢一點便會……
2. 又例如PEPSIMAN會因為「意外」而被廣告板上的巨大PEPSI罐追着，在這種玩法之下，玩者要以面對PEPSIMAN的角度奔跑，而且又要跳過面前的障礙物，實在是非常難應付呢！
3. 又或者PEPSIMAN要站在一個大鐵桶之上行走，噢……天呀！這種移動的方式會是非常不方便的，所以玩者的反應要快一點，而到「終點」之前要記着按跳掣，否則一定會跌一跤！
4. PEPSIAMN又會有機會踏着一塊超級滑板在路上飛馳，而且在街道之上左穿右插，除了要小心在路上的車之外，亦要小心，因是可以跳到非常高的地方，一不留神便會不知飛到哪裏去了。


■噢！乜都睇唔到……


■我左……我右……



■嘩！唔好追失呀！！


■好高呀………！



製造商：SCEI
發售日：預定6月發售　售價：預定5800日圓
RPG／1P／MEM

文：天草四郎 時貞

尋找108個神子為目的之RPG

跨越我的屍體

聽到了名字就令人不寒而慄的這一隻遊戲《跨越我的屍體》，的確十分吸引玩者們的注意，究竟這一隻遊戲是甚麼的一回事呢？現在就為大家介紹一下她的吸引之處吧！

故事大綱

故事之中講述一個身為人妻的女子，由於丈夫被一個叫做「朱點童子」的敵人詛咒，而且丈夫還死去了，不單如此，整個家族由於受了詛咒的關係，令到所有家族中的小孩都不能過到兩歲，於是這一位女子為了要解除這一個詛咒，就決定出發，找尋108位神子幫忙。



與一般RPG不同之處

遊戲中的敵人其實是十分強的，而且若主角被擊斃，就會立即GAME OVER，所以大家一家要找出有神族血統的人，利用他們的神族血統，去製造出一個實力較強的角色。至於遊戲中製造角色的自由度十分高，大家可以隨自己所好來製造出些角色。



角色介紹

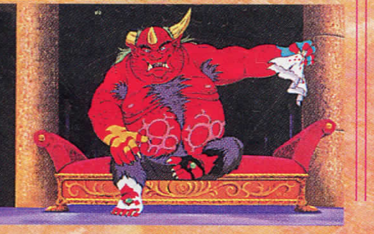
黃川人
目的是對付朱點童子的謎之少年，因為他同樣中了朱點童子的詛咒。在遊戲中會給主角不少忠告。

伊花
天界派遣來的使者，目的是協助主角，並且給予指示。

亞輪
她是主角的母親，丈夫名字叫做源太。在開始的時候，源太挑戰朱點童子時死去，為了要解除詛咒，她決定四出尋找方法。



朱點童子
向主角一族人施予詛咒的敵人，主角的目的就是要消滅這一個敵人，解除詛咒。



遺傳

由於主角的壽命不長，為了要找出生存之道，就要與神交往了。在遊戲中無論你回復多少次體力，角色的健康度都會下降，直至到之後三個月左右，他就會死去；所以大家要在戰鬥當中取得供奉點，然後就用作與神交往，當到了一定的能力值，為了要取得神族之血，就要開始與神交往了；當成功得到了神族的血統之後，就可以繼承神及父母的能力。





戰鬥

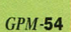
為了要增強角色的能力，就要不停地戰鬥去累積經驗。當走到迷宮之中與鬼接觸後，在戰鬥之前就要決定要甚麼的戰利品，當戰勝後就可以取得。至於這一些道具，有的可能是解放神的封印，有的是職業之書，所以這一些道具必定要集得更多。



復興

當在一些荒廢了的都市之中，要購買一些武器防具是不可能的事，不過若能夠將鬼擊退，奪回都市的話，就可以着手重建都市。在重建都市之後，都市中亦可以有一些娛樂的地方給大家遊玩。





製造商：CAPCOM　發售日：夏季預定
價格：未定　容量：CD-ROM　記憶：BLOCK數未定
AVG　MEM　對應DUAL SHOCK(震動專用)

TEXT: KOTARO

DINO CRISIS

《BIO HAZARD》系列原班人馬，再度攜手合作

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

CAPCOM最新原創恐怖作品

在上月26日，CAPCOM於日本都內HOTEL舉行了一個新作發表會。在會上，CAPCOM公開由《BIO HAZARD》系列開發PRODUCER三上真司與其製作班底，再度攜手合作的最新驚慄作品《DINO CRISIS》。







是次發表會中，開發PRODUCER三上真司亦以嘉賓主持的身份出席，利用完成度只有75%的遊戲，向各界在場人仕講解一下《DINO CRISIS》數個特點。首先，今次《DINO CRISIS》最大的特點，就是敵人已並非一般恐怖的喪屍，而是行動更為迅速的肉食恐龍，在孤掌難鳴的研究所中，與巨大兇猛的恐龍發生戰鬥，其中不乏需要逃走和解謎元素，因此三上真司利用「妖怪屋」來比喻《BIO HAZARD》系列，而「過山車」則比喻《DINO CRISIS》的驚嚇程度，足見遊戲的震驚撼之處。至於操作和系統方面，基本與《BIO HAZARD》系列相同，但是武器則改為「麻醉鎗」為主，其中武器的性能，以及使用的彈藥也會因為遊戲進行而有所不同，加上存在比《BIO HAZARD》更多的故事分歧，令到每次進行和攻略時變化層出不窮，而且每次完成遊戲以後也會追加不同的隱藏要素，務求造到名副其實的百玩不厭，難怪三上真司有如此的信心能夠超越往積，銷售目標是100萬隻以上。



世紀霸王・恐龍！



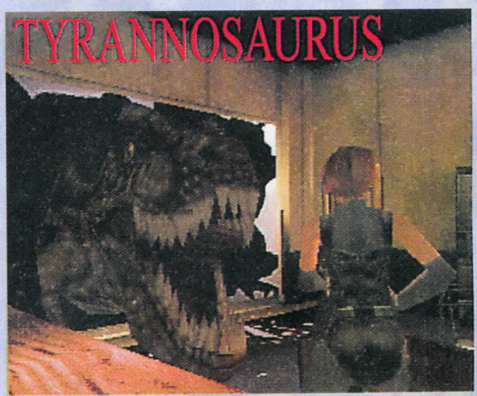
約距今6500萬年前以上的白亞紀後期，在北美洲地方，曾經居住過地球歷史上最強的肉食恒溫動物，牠們智能極高，有聯群結隊覓食的習性……

數年前，外國有一名科學家，在進行研究實驗時無故發生意外身亡。然而，其研究結論竟然是與地球數千百萬年前的霸主再次出現有着關連……

三年後，他國間諜潛入探查軍事機密時，意外地取得博士於孤島軍事研究設施中進行研究活動的情報，而身為間諜組織成員之一的主角，便奉命前往軍事研究小島之上，可是他們卻並不知道小島已經變成超乎想像以外的地獄……

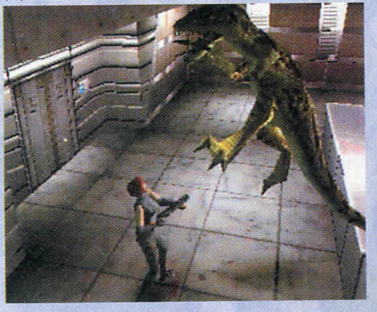


恐怖演出再次昇華



遊戲與畫面切換式的《BIO HAZARD》系列最不同一點，就是不論背景、人物、或是恐龍，全部均採用FULL 3D POLYGON處理，加上配合光源處理效果（由發光源頭的角度與距離，所構成的陰影表現），一方面可以強調存在空間的強烈感覺，另一方面則可以令到視點角度能夠因應不同的位置ZOOM IN-ZOOM OUT或者改變，表現多姿多采的CAMERA WORK，直迫電影演出的效果。



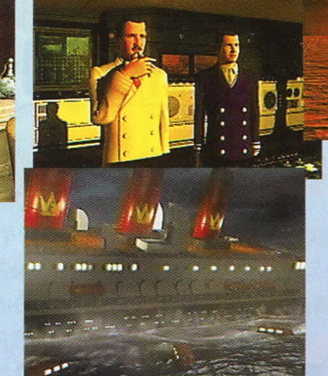


製造商：HUMAN 發售日期：3月11日
售價：5800日圓 記憶：1-5 BLOCKS
ACT/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：赤目黑龍

嘩！隻船就快沉～～～～～～

SEPTENTRION～OUT OF THE BLUE～





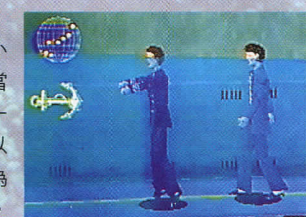
吓？鐵達尼號！？

唔好唔信，《鐵達尼號》的魅力真是沒法抵擋，因為自從《鐵達尼號》上映之後，差不多所有的人也為這套作品而瘋狂，甚麼也是《鐵達尼號》的，而《鐵達尼號》的PC遊戲早已推出，這次推出的《SEPTENTRION～OUT OF THE BLUE～》雖然不是以鐵達尼為賣點，不過，單看其「賣相」已知道這遊戲依然是暗暗的掛着《鐵達尼號》的旗幟……

《SEPTENTRION～OUT OF THE BLUE～》的故事亦和《鐵達尼號》一模一樣，故事講述在這個世紀末，人們皆為一艏最新的豪華客輪而注目，這便是將要從波士頓港開出的「溫莎皇帝號」，這艏船是世界上最大排水量的客輪，而且，這是第一隻以原子力引擎來發動的客輪，使「不沉之船」的神話再一次的流傳着，可惜，在冬天的海之上，慘號再次響起……

救人之前要先自救

其實，如果玩者有玩過超任天堂版的「同廠遊戲」的話，便會知這隻《SEPTENTRION～OUT OF THE BLUE～》其實是當年遊戲的強化版，所以玩法方面其實也是差不多，在遊戲之中，玩者擔任的角色是一個普通的海員，在「溫莎皇帝號」發生意外之後，他便開始負責找尋其他生還者的任務，不過，要救出其他的人，便一定要保住自己的性命，所以，在遊戲之中有一些事情是玩者要非常注意的，首先，在遊戲之中，玩者切勿跳進洞穴之中，因為是不能爬上來的；其次，便是要小心觀察四周的情況，尤其是當「DANGER」的訊號響起的時候，便一定要找一間小房(其實一般的客房也以了)，切勿留在走廊和大廳之中，因為基本上在這些地方逗留肯定非死即傷。


■水越來越深了……



■要找地方避避了。


■成功將生還者救出。

基本操作

○	動作掣
×	按着×掣按左 STICK = DASH
□	跳躍/ 在水中游泳（連打）
△	船頃側 30 度時切換操作人物
左 STICK/ 方向掣	人物的移動/ 選擇指令
L1	將被救的人集合的指令
L2	改變視點
R1	叫生還者跟隨自己的指令
R2	蹲下．按着 R2 + 方向掣 = 蹲下前進
START	暫停遊戲
SELECT	打開視窗

好似《生化危機》的SAVE

當然，要將船上的所有人救出，實在不是一件易事(應該說是非常難的事才對)，所以，相信大家也沒有能力一次過完成整個遊戲，因此，SAVE POINT是少不了的東西，而在遊戲之中的SAVE POINT實在不多，而這些SAVE POINT便是偶爾出現的「桌子」，在那裏便可以SAVE，每次SAVE會花掉一個BLOCK的位置。

其實除了SAVE POINT之外，在遊戲之中，玩者亦要為自己找來更多的道具來維持生命，例如是藥品，記着，在進入任何房間之後，看到類似櫃的東西便要按動作掣來調查一下，很有可能會有意外收獲呢！


■珍貴的SAVE POINT。



■找到「補品」了。

救咗都可以死番……？

不要以為在遊戲之中每是發現了生還也一定可將他們救出，其實，他們被救之後仍有機會會死亡的，方法非常簡單(吓？點解好像咁秘技咁嘅？)，大家還記得先前說過出現「DANGER」字樣之時，一定要找尋一些安全的地方稍為避一下，如果找不到的話，便會受到傷害，玩者本身如果是有足夠體力的話，應該不會立刻死亡的，不過，生還者便會因此而立刻斃命，真係死得好慘㗎……

在遊戲之中，左上角的指標便是指示玩者的體力，在指標上的7顆光便是體力的指標，光點越多，表示體力狀態越好，而指標中藍色的部份是表示氧氣的含量，這是在深水之中行動(游泳)之時使用的。另外，要記着船錨的頭指着的便是唯一的出路——船頭，向着這個方向逃生吧！



■這便是避難的好地方了。



■佢哋死得好慘呀！！

■要好好利用手上的道具。

製造商：UEP System　　發售日：3月25日
價格：港幣328元　　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT（痛快HERO ACTION）/MEM/對應DUAL SHOCK（震動專用）/對應ANALOG CONTROLLER（震動專用）

TEXT: KOTARO

RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～

見參！生涯無敵流！

以淘金業盛行時代的美國為故事舞台，講述JOHNY（後化名為「斬」）一生英雄事跡的痛快HERO ACTION遊戲《RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～》，由製作PlayStation著名滑雪作品《COOL BOARDERS》系列的UEP System開發。

其中玩者需要以刀和鎗，在不同設定的舞台上，與忍者或相撲手等和風壞蛋展開連場激戰。此外，遊戲的主題曲「SAMURAI GUNMAN斬THE ZAN」是由主唱特攝作品歌曲而名聞的歌手「影山HIRONOBU」主唱，所以大家不難發覺遊戲處處散發着正義英雄的強烈氣息。





STORY

背景是淘金業時代的美國，主角JOHNY居於農村之中，自幼便夢想成為英勇的保安官。然而有一日，鎮中溪谷出現行蹤不明的可疑人物，而且有傳聞他們四出捕捉村民，JOHNY有見及此，決定往溪谷查看究竟。可惜途中卻不幸遭人暗算，不單止被神秘組織美國西部方面的作戰司令官「鷹魔將」打落谷底，更用刀於其額上留下一道永不磨滅的十字疤痕。

幸而JOHNY大難不死，被一名精通東洋劍術的老師匠所救，在看護悉心照料下，JOHNY很快便痊癒，還懇求老師匠能夠將劍術傳受予之。果然，JOHNY學有所成，更將刀鎗兩者交融使用，開創出獨自的門派「生涯無敵流」，化名「斬」，返回故鄉西部，向着溪谷神秘軍團「邪火龍」的根據地進發……

獨自的門派．嶄新的系統

正如之前所述，《RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～》主要武器共分為刀和鎗兩種，其中只要輸入不同的指令，便可以使用各自的必殺技或三段連續技作為攻擊，加上刀鎗交替使用的「COMBINATION」，以及強化攻擊系統「HUSTLE TIME」和斷末特殊攻擊「停止FINAL」，令到遊戲性更為豐富。



※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

製造商：SOFTSTAR
發售日：發售中　　售價：5800日圓
RPG／1P／MEM／CD-ROM

文：天草四郎 時貞

仙劍奇俠傳

《仙劍奇俠傳》是一隻在九五年推出的電腦遊戲，當期時的確大受歡迎；到了最近，SS終於推出了這一隻遊戲的移植版了；不知道大家有否感到興趣去購買這一隻SS的第一隻中文RPG呢？又或者去購買一隻日文版，感受一下中文遊戲、日文對白的樂趣呢？





操作方法

平常中

A掣／C掣：調查／談話
B掣：取消
X掣：開啟視窗
L掣：使用仙術
R掣：使用物品

戰鬥中

A掣／C掣／X掣：決定
B掣：取消
Y掣：投擲武器
Z掣：圍攻（自動戰鬥）
L掣：使用最強的招式攻擊對手
R掣：使用物品

戰鬥方面

遊戲中的戰鬥系統尚算做得不錯，因為大家除了可以用一般RPG的指令選擇方式來戰鬥之外，還可以利用不同的掣來作出簡易指令輸入，其中有自動攻擊、使用道具、投擲道具及使用仙術等等，令到戰鬥的速度大大增加。



：攻擊的指令。
：使用仙術。
：合作攻擊。
：使用策略。大家可以在這裏選擇圍攻（自動戰鬥）、使用道具、投擲（投擲武器）、防禦、逃跑及狀態（觀看角色的狀態）。

遊戲特色



這一隻遊戲的特色，對我們來說，當然是有着一份親切感啦！因為始終是中文對白，大家在玩的時候相信對遊戲中的故事會十分清楚，所以不用倚靠攻略，也可以完全明瞭故事的內容了。至於遊戲中的玩法，就與一般的RPG沒有太大分別。

取得情報



在遊戲進行之中，可以得知到更多有關故事將會發展的情報，大家有興趣的話不妨聽聽，因為這的確會對遊戲的趣味大大提昇。

四處搜索



同樣，《仙劍奇俠傳》亦與一般RPG無異，所以大家要在多處地方搜查一下，說不定會有一些十分有用的物品可以取得！不過由於角色的行走方式比一般RPG有着極大的差別，要一邊行、一邊搜，是不可以的事......。

投擲武器



在戰鬥的時候，大家可以將武器投擲出去來攻擊對手，其中就連蜂巢也可以投出去攻擊敵人。當然，投擲了出去的武器亦會消失了啦！

合作攻擊





這一招合作攻擊是將全部角色的力量，都攻擊向一名敵人身上。雖然這一招威力不俗，不過由於這一招是所有角色一同發動，所以並不可以在使用時作出其他行動。

LEVEL以外



這一隻RPG中的角色LEVEL名為——修行。大家在不斷戰鬥後除了會昇修行之外，其實角色其他的能力值（如武術、靈力、防禦、身法及吉運等等）亦會懂得個別昇級。

甚樣學得仙術





遊戲中並沒有魔法這一回事的，因為取而代之的是仙術。至於如何學得仙術，只要角色的修行提昇，又或者劇情中有高人傳授的話，就可以學會新的仙術。

仙術表

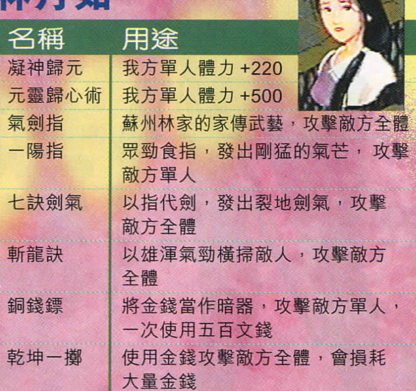
李逍遙

名稱	用途
氣療術	我方單人體力 +75
凝神歸元	我方單人體力 +220
元靈歸心術	我方單人體力 +500
真元護體	在九個回合之內增加防禦力
天罡戰氣	在七個回合內，使用武器攻擊的話會威力加倍
御劍術	蜀山派入門劍法，攻擊敵方單人
萬劍訣	利用劍芒攻擊敵方全體
天劍	人劍合一後攻擊敵方全體
天師符法	茅山道士用來對付妖怪的符法，攻擊敵方單人
劍神	召喚劍神，萬劍齊飛來攻擊敵方全體
金蟬脫殼	戰鬥中逃跑

趙靈兒

名稱	用途
觀音咒	我方單人體力 +150
五氣朝元	我方全體體力 +300
還魂咒	我方單人復活，體力恢復 10%
迴夢	敵方單人昏睡四個回合
淨衣咒	解赤毒、屍毒、瘴毒
冰心訣	解痲痺、催眠、瘋魔、咒封
金剛咒	在七個回合之內增加防禦力
風咒	風系初級法術，攻擊敵方單人
旋風咒	風系中級法術，攻擊敵方全體
風捲殘雲	風系高級法術，攻擊敵方全體
雷咒	雷系初級法術，攻擊敵方單人
五雷咒	雷系中級法術，攻擊敵方全體
天雷破	雷系高級法術，攻擊敵方單人
狂雷	雷系高級法術，攻擊敵方全體
冰咒	冰系初級法術，攻擊敵方單人
玄冰咒	冰系中級法術，攻擊敵方全體
風雪冰天	冰系高級法術，攻擊敵方全體
炎咒	火系初級法術，攻擊敵方單人
三昧真火	火系中級法術，攻擊敵方全體
煉獄真火	火系高級法術，攻擊敵方全體
土咒	土系初級法術，攻擊敵方單人
飛岩術	土系中級法術，攻擊敵方全體
地裂天崩	土系高級法術，攻擊敵方全體
泰山壓頂	土系高級法術，攻擊敵方全體
武神	召喚武神，神刀斬魔；攻擊全體敵人

林月如



名稱	用途
凝神歸元	我方單人體力 +220
元靈歸心術	我方單人體力 +500
氣劍指	蘇州林家的家傳武藝，攻擊敵方全體
一陽指	眾勁食指，發出剛猛的氣芒，攻擊敵方單人
七訣劍氣	以指代劍，發出裂地劍氣，攻擊敵方全體
斬龍訣	以雄渾氣勁橫掃敵人，攻擊敵方全體
銅錢鏢	將金錢當作暗器，攻擊敵方單人，一次使用五百文錢
乾坤一擲	使用金錢攻擊敵方全體，會損耗大量金錢

製造商：IDEA FACTORY
發售日：發售中　售價：5800日圓
SLG／1P／MEM／1-BLOCK／對應ANALOG手掣

文：天草四郎 時貞

踏上探險家之路 OASIS ROAD

以探險為題材的遊戲雖然不算少但也比較少見，而這一隻《OASIS ROAD》的確是一隻純正的探險SLG，除了有探險的劇情之外，在戰鬥的時候亦十分似RPG的形式，所以在玩的時候的確有另一番感覺。






遊戲目的



遊戲中大家是飾演一個探險家，任務就是要到各地搜索出新的村莊，看看是否有一些特別的土產，作為到其他地方做文易；在另一方面，大家亦要在旅途之中，搜索出一些古代的遺跡，作為發掘寶物之用。

製作主角

遊戲的開始時，是需要大家製作出一個角色成為遊戲內的主角，而大家可以在多種東西之中選擇，例如主角的樣貌、種族及同伴等等。



◆有多種樣貌可供選擇

◆首先是輸入主角的名字

種族類別

在製作角色的時候，是雖要選擇角色的種族的；而這一個類別就只有三個，分別是戰士(FIGHTER)、游牧民(NOMAD)及薩滿教徒(SHAMAN)；當然，若選擇了不同的種族的話，能力上都有不同的所長。



戰士（FIGHTER）：常於在草原上打滾，善長戰鬥及可以乘戰車。

游牧民（NOMAD）：住在草原上的民族，懂得看星及觀看地形，探險能力極高。

薩滿教徒（SHAMAN）：他們就等於祭師，善長的就是在街上與人交涉。

找尋新地方



於遊戲中最重要的事，就是不停地四處搜索出新的地方，找出其他的村子作交易買賣，若是買下了那裏的土產，之後在另一條村子覺得這件土產十分珍貴的話，若賣掉了就可以賺取更多金錢了。所以不斷找尋新的地方，是一件必要的事。而且在搜尋途中，還有機會取得一些寶貴的道具呢！

戰鬥方式



若在冒險中遇上了敵人，又或者在村子內與一些不能成功交涉的人，大家就可以作出戰鬥。至於戰鬥的模式，就是與一般RPG無異；但若要使用特殊技的話，就要有一定的POWER BAR了，要使用更強的特殊技，便等這一行POWER BAR更長，這就可以使用更強的招式。

發現寶藏



有時候在找到了一些秘密的地方時，若能夠成功探出內裏的秘密，這樣大家就可以找到一些新的科技及資源，作為文易之用。

選擇同伴

在一開始的時候，大家亦可以選擇一名同伴作為幫手。而他們都各有所長，所以若想在某方面全力發展的話，在選擇同伴的時候就要小心選擇了。

莎莎
她的專長是查探秘寶，尤其對「古之故里」的寶物更為留意。

寶莉
莎莎自小就與她相識的好朋友，她在大規模的草原之戰後，便遷到南面生活。她後來被莎莎呼喚她回來作半農的生活。

亞姆露達度
是三姊妹中最不懂事的一個，可能是因為她年紀最少吧！嗜好是收集壺類的東西。

迪奧斯
他是寶莉的弟弟，與寶莉及母親相依為命。

查度蘭
金布魯沙人的祭師兒子，善長狩獵野獸，對世間的事知得很少。



杜魯溫沙
一直保護着查度蘭的人，善長遺跡及植物研究。

夏也古利華
以前是盜賊的首領，喜歡收集武器及財寶。

羅達莎
古沙斯拿的姪女，常常在古沙斯拿處學東西，是一名高位的聖獸使。

古沙斯拿
他是一個喜歡研究真實歷史的人，對歷史上的東西所知得十分多。

亞露曼迪
十分懂得作衣料交易，而且愛好收集古董。

侯露華達度
與亞露曼迪及亞姆露達度是三姊妹，排行第二，喜愛弓及馬，而且善長狩獵。

辛巴奧
她是個一直探求着神代文易商製造的寶石的人，對星之運行及氣候風土的事知十分清楚。

阿古溫
「六柱之古代神」的象徵，目的是狩獵古代的龍，對生物及海洋的事知得十分詳







TEXT：深田公仔

大家好！小女子就是深田公仔，首先請多多指教，由於最近各間製造商紛紛推出POCKET機，固此形成了一個競爭局面，而為了令大家知道更多POCKET的資訊，以後將會由小女子在「口袋「女」的戰爭」中介紹有關各POCKET機的新動向，最新遊戲以及最新配件，來滿足各位對POCKET機和遊戲等需要。今次將會講解剛剛在3月4日正式發售，由BANDAI開發的最新POCKET機—WonderSwan的玩後報告，除此之外，還會介紹WonderSwan以及GAME BOY COLOR將會推出遊戲。




WonderSwan成抄家新目標

在WonderSwan發售當日，即時被抄家將只售4800日圓的主機提高，曾經最高抄價為1600港元（主機連四個遊戲），令不部份買家望而卻步。另外日本方面，發售當日七種顏色已有多種售罄，這可能是WonderSwan在香港被抄的原因。

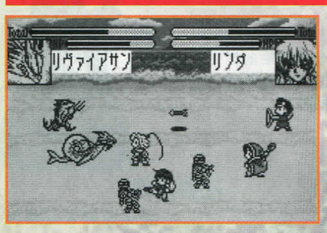
玩後報告書



由於WonderSwan推出後不足兩星期，固此仍有不少讀者還未清楚這POCKET的質素，所以小女子現在會報告一下WonderSwan各方面的表現。首先畫面質素方面，可算是表現不俗，但玩電車GO時，卻出現背景不斷跳格的情況，令遊戲難以進行。其次是操作方面，雖然有十個按鈕之多，但操作亦不算複雜，而且可令遊戲有更多FUNCTION KEY。手感方面，機身非常輕而且薄，按鈕感覺OK，但按鈕的位置較外，令按掣時不太自然。最後就是音效，雖然只得三個階段來調節音量，但音效卻不俗。

LAST STAND

WS/SRPG
發售商：BANDAI　發售日：5月27日　售價：3800日圓

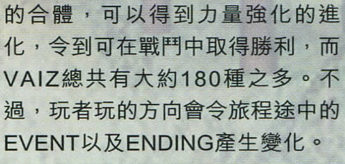


《LAST STAND》是個由多姿多彩的轉職系統以及強大的故事而編織的SRPG遊戲。玩者需要在世界各地中尋找可成為同伴的人物，亦要同時施行教育以及編成軍隊。向鄰近的地方進入攻擊，目標要奪回被MONSTER奪去的土地。雙方進行戰鬥時，角色會自動戰鬥，而當中的成與敗都要看玩者怎樣育成角色。每個角色的各種不同性格都是玩者育成出來的。

遊戲中的角色都可透過教育而令其職業改變，全部職業有20個以上。育成出來的角色能力，可以由年青的人物來繼承，所以可看到幾代的成長。

VAIZ BRADE

WS/RPG
發售商：BANDAI　發售日：預定6月　售價：3980日圓

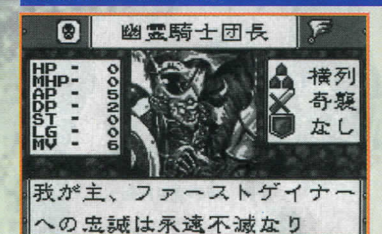


《VAIZ BRADE》是WonderSwan首個TOP VIEW類型的RPG。在虛幻的世界舞台裏，描寫一班年青人怎樣去阻止強大軍事國家「蘭度」的侵略行動。同伴與MONSTER「VAIZ」的合體，可以得到力量強化的進化，令到可在戰鬥中取得勝利，而VAIZ總共有大約180種之多。不過，玩者玩的方向會令旅程途中的EVENT以及ENDING產生變化。

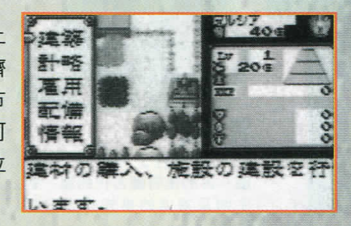


CHAOS GEAR（暫名）

WS/SLG
發售商：BANDAI　發售日：預定6月　售價：3800日圓



這作品是以日本人氣TRADING CARD GAME—「CHAOS GEAR」的世界為主題的SLG遊戲。玩者會扮演一個英雄指揮官將角色與兵力自由地編成，來擊倒敵對勢力。當中亦都會有原作的「育城」要素。收集建築材料來興建城牆，而令防禦力上升，同樣建設商業設施就可令經濟力提高，這樣就可以自由地令城市得到強大。登場的角色都是由大河原邦男、寺田克也、末田純等多位著名插圖畫家負責原畫。

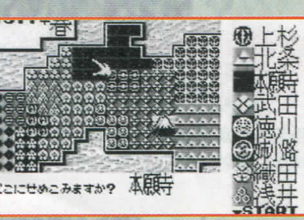


信長之野望 for WonderSwan

WS/SLG
發售商：BANDAI　發售日：預定6月　售價：3980日圓

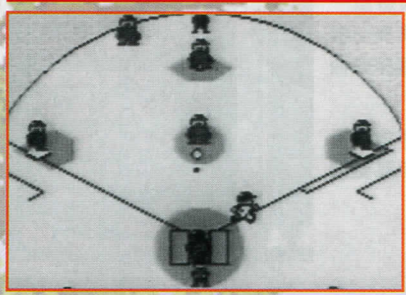


以日本戰國時代為遊戲舞台的《信長之野望》裏，玩者將扮演一個國家的首領，率領及指揮屬下武將以統一各國為目標。當中準備了一些如「信長包圍網」等情節，而且還有100位充滿個性的武將登場。通信機能方面，玩者將可感到對戰以及合戰的戰鬥對戰樂趣。當中玩者可以使用各個有不同數值的SAVE DATA來對戰。在《信長之野望》中會有家傳之寶以及特殊ITEM存在。如裝備在武將上可以其能力上升。玩者可以利用通信機能來互相交換。

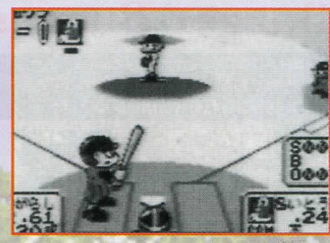


WONDER STADIUM

WS/SPT
發售商：BANDAI　發售日：3月11日　售價：3600日圓



當中收錄了98年度球完結時的最新選手資料。除了有12支職業棒球球隊之外，亦加入了NAMCO STARS與KING OF KINGS等原創球隊，玩者可以使用的球隊共有18隊。其中有ALL STARS與18支球隊對壘的「OPEN戰」、以12支職業棒球球隊來進行「PENNANT RACE(錦標賽)」、自行編成自己球隊的「育成MODE」，以及在短時間可以玩得很開心的「HOME RUN競爭MODE」，而且玩者可以利用通信CABLE來進行通信對戰。

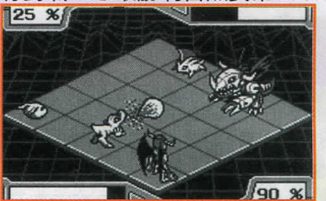


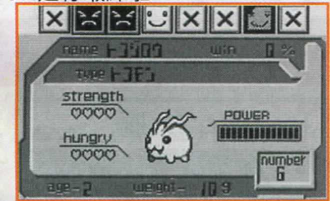
DIGITAL MONSTER Ver. Wonder Swan

WS/SLG
發售商：BANDAI　發售日：3月25日　售價：3800日圓



由於最初弱不禁風的DIGIMON，育成至強勁DIGIMON的人氣SLG遊戲—《DIGITAL MONSTER》。玩者可以利用TRADING以及戰鬥後的經驗值，來令DIGIMON漸漸成長，玩者可以最多同時飼養8隻DIGIMON。育成的方法和戰鬥勝利率都會影響DIGIMON在「成長期」、「成熟期」和「完全期」三個階段的成長。當中除了可通信對戰及交換角色外，BANDAI更會同時推出一個可以和DIGIMON機進行對戰的接合器。在WonderSwan版中的戰鬥可以最多10隻DIGIMON進行對戰，想取勝利當然要幫DIGIMON進行鍛練啦！





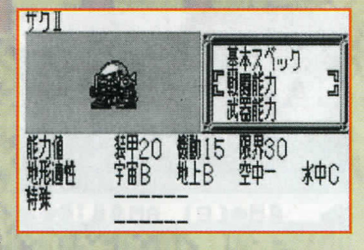
SD GUNDAM Emotional Jam

WS/SLG
發售商：BANDAI　發售日：4月1日　售價：3800日圓



這遊戲就是「SD GUNDAM」系列的最新作，因移動與戰鬥的MAP分開了，而令到遊戲可以順暢地展開。由於這遊戲的系統經過長年累月的修改及改良，所以今次的《Emotional Jam》會是最完善的。

在WonderSwan版中，共收錄了200部以上的MS、MA和戰艦，以及200個以上人物，完全將GUNDAM世界的戰鬥重現。駕駛員將可從戰鬥中得到的經驗而令其逐漸成長。當中的EVENT仿如動畫系列中那麼多，令玩者可以欣賞到各式各樣的劇情。除此之外，玩者更可利用其通信機能來對戰。



SUPER ROBOT 大戰 COMPACT

WS/SRPG
發售商：BANPRESTO　發售日：預定4月下旬　售價：4500日圓



超人氣遊戲系列「SUPER ROBOT」將會在WonderSwan上推出一個名為「COMPACT」的新作。這作品將會是SUPER ROBOT外傳，而且故事則和存有系列毫無關係的獨立故事。當中準備的150部以上機體都是經過嚴格挑選的。在WonderSwan機體中的個人資料將會影響可能使用的精神COMMON，以及可以自由選擇STAGE等新要素。



POKeMON PINBALL

GB/TAB/對應Game Boy Color
製造商：任天堂　發售日：未定　售價：未定



超人氣的POKeMON將會在波子機遊戲中登場。基本上是利用2條Flipper來將掉下來POKeMON BALL折返。當中會有150隻POKeMON登場，而玩者就要捕捉牠們。這遊戲最受注目的是首個採用有震動功能的卡帶。這震動卡帶會比普通的為大，而震動功能則需要一粒AAA乾電池來驅動。這樣玩者在玩的同時亦感到微震，令當中的樂趣增加。





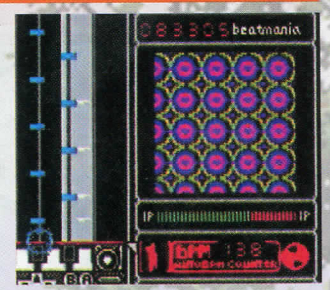
beat mania GB

GB/SLG/對應Game Boy Color
製造商：KONAMI　發售日：3月11日　售價：4300日圓



配合節奏來準確地按擊而演奏出樂曲的DJ SIMULATION遊戲—「beat mania」的GAME BOY版準備了各式各樣的模式，好像有演奏街機版樂曲的「ARCADE」、演奏GB版原創樂曲的「GB-MIX」、自由選擇樂曲演奏的「FREE」、得到通信對戰樂趣的「VERSUS」等等。

在GAME BOY版中，ARCADE會有10首樂曲，而GB-MIX亦會同樣有10首原創樂曲，即收錄了20首動聽的樂曲。不過當中還有5首隱藏樂曲。



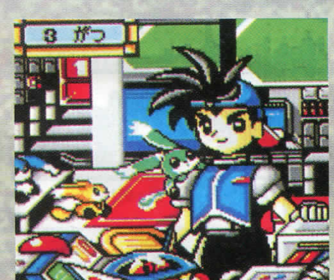
Qui Qui

GB/SLG/對應Game Boy Color
製造商：魔法株式会社　發售日：預定3月　售價：3980日圓



《Qui Qui》這作品是養育可愛的MONSTER「Qui Qui」，以取得「GALAXY • ONE」大會的冠軍，而成為全銀河最強MONSTER為目標的育成SLG遊戲。Qui Qui的成長是需要從TRADING中強化火和水等屬性，而利用進化光線就可以將Qui Qui進化成各式各樣的MONSTER。

「GALAXY • ONE」都會在每年8月舉行的。這樣就可在自己家中編定一年內的訓練計劃，而踏上了養育Qui Qui的訓練之路。

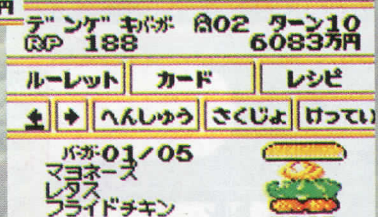


Burger Burger Pocket

GB/TAB/對應Game Boy Color
製造商：GAPS　發售日：預定3月下旬　售價：3800日圓



《Burger Burger Pocket》就是PlayStation的人氣Hamburger Shop經營SLG的GB版，當中追加了桌面遊戲的要素。透過開發新Hamburger以及經營手法等，與其他的連鎖店競爭，而目標為第一連鎖店。其中的最大特色就是自由製作Hamburger處方的要素仍然存在。各種不同材料的組合，將會影響店舖的人氣度。



甲子園 POCKET

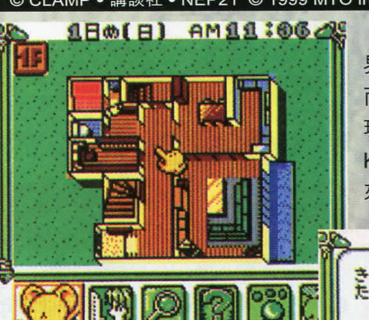
GB/SPT/對應Game Boy Color
製造商：魔法株式会社　發售日：3月12日　售價：3980日圓



高校棒球遊戲「甲子園」終於在GB上登場，而當中收錄了日本全國4129間高校。由於這遊戲得到「報知高校野球」的協力，而令到各間高校的實力再現。玩者將會是棒球部的監督通過入學等學校EVENT、練習比賽、勝出大賽、最後奪取甲子園的冠軍。

CARD CAPTOR SAKUNA

GB/AVG/對應Game Boy Color
製造商：MTO　發售日：3月19日　售價：4380日圓



木之本 櫻為了封印會為世界帶來災害的「CLOW CARD」而踏上冒險旅程的AVG遊戲。玩者將會扮演「封印之獸」—Kerberos向櫻提供一些指示，來找出CLOW CARD。達成條件後CARD之精靈便會出現，只要戰勝那些精靈，就可將CARD封印。




攻略一族
64 FAVORITE DEAR
70 Dungeons & Dragons Collection
78 SYPHON FILTER
94 DRACULA惡魔城默示錄
102 幕末浪漫 月華之劍士2
108 心跳回憶POCKET
110 SILENT HILL
112 ARMORED CORE MASTER OF ARENA



製造商：NEC Interchannel　發售日：發售中
價格：5800日圓　記憶：3 Block
SLG / MEM

Presented by：山寺良牙



在紛亂的世界中再度創出光明！
FAVORITE DEAR

前言 上期介紹過遊戲的基本系統，今期就有關各人物的事件及一些比較重要的資料作出報導。

你的能力會影響整個遊戲？

首先說說遊戲開始部份，開始時，玩者除了決定自己的星座、性別、出生月份外，亦得回答四條問題。事實上在玩者輸入出生月份時，已會影響到找尋到勇者的先後，在回答該四條問題時，亦會影響到出場的妖精們，現先將「出生月份」及「問題答案」的影響刊出。

回答選項與成為同伴的妖精的關係

問題1	問題2	問題3	問題4	會成為同伴的妖精
1	1	1	1	Shelley、Florinda
1	1	1	2	Florinda、Rosa
1	1	2	1	Lily、Shelley
1	1	2	2	Rosa、Lily
1	2	1	1	Florinda、Lily
1	2	1	2	Florinda、Lily
1	2	2	1	Florinda、Lily
1	2	2	2	Rosa、Lily
2	1	1	1	Shelley、Florinda
2	1	1	2	Shelley、Rosa
2	1	2	1	Shelley、Rosa
2	1	2	2	Shelley、Rosa
2	2	1	1	Shelley、Lily
2	2	1	2	Shelley、Florinda
2	2	2	1	Rosa、Lily
2	2	2	2	Florinda、Rosa

天使（玩者）出生月份與勇者的關係

人物	初期信賴值高	能夠更快找到該勇者	最遲才找到該勇者
捷雲斯（シーヴァス）	7月	6月、7月、8月	1月
雷爾（レイヴ）	3月	2月、3月、4月	9月
古利亞（グリフィン）	6月	4月、5月、6月	11月
菲利美（フェリミ）	9月	8月、9月、10月	3月
迪安（ディアン）	3月	1月、2月、3月	8月
也露露（ヤルル）	11月	10月、11月、12月	5月
利特拉露（リュドラル）	11月	9月、10月、11月	4月
菲亞拉（フィアナ）	4月	3月、4月、5月	10月
阿芝（アーシェ）	8月	7月、8月、9月	2月
比捷亞（ビーシア）	無	5月、6月、7月	12月
娜沙迪亞（ナーサディア）	12月	11月、12月、1月	6月
迪亞（ティア）	1月	12月、1月、2月	7月

當妖精們被揀選出來後，便會成為天使的助手用來探查敵人、尋找勇者或「跟隨勇者行動」，不過「不同的」妖精會與「不同的」勇者有「不同的」相性，現再將其有關資料刊出。

妖精們的初期能力值

名字：Shelley
HP：31
LV：6
攻擊力：51
防禦力：18
速度：45
找尋敵人能力：☆☆☆
找尋勇者能力：☆

名字：Florinda
HP：43
LV：5
攻擊力：55
防禦力：30
速度：45
找尋敵人能力：☆
找尋勇者能力：☆☆



名字：Rosa
HP：37
LV：7
攻擊力：48
防禦力：20
速度：36
找尋敵人能力：☆
找尋勇者能力：☆☆☆

名字：Lily
HP：55
LV：6
攻擊力：49
防禦力：22
速度：42
找尋敵人能力：☆☆
找尋勇者能力：☆☆



妖精與勇者的初期關係值

人物＼妖精	Shelley（シェリー）	Florinda（フロリンダ）	Rosa（ローザ）	Lily（リリィ）
捷雲斯（シーヴァス）	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	☆
雷爾（レイヴ）	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
古利亞（グリフィン）	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆
菲利美（フェリミ）	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆☆
迪安（ディアン）	☆☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆
也露露（ヤルル）	☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	☆☆☆
利特拉露（リュドラル）	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆
菲亞拉（フィアナ）	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆
阿芝（アーシェ）	☆	☆	☆☆☆	☆☆☆☆
比捷亞（ビーシア）	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆
娜沙迪亞（ナーサディア）	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆
迪亞（ティア）	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆

當進入遊戲後，不時會收到勇者送給天使的禮物，同時天使亦可到天界購入一些道具或裝備送給勇者，至於勇者們的喜好及道具和裝備的效果，可詳見下表：

道具表

道具名	效果	消費AP	可取得Level	捷雲斯	雷爾	古利亞	菲利美	迪安	也露露	利特拉露	菲亞拉	阿芝	比捷亞	娜沙迪亞	迪亞
回復藥（ポーション）	回復HP（小）	5	1	↗	↗	↗	↗	↓	↘	↘	↘	↘	↓	↘	↘
糖果（キャンディ）	回復HP（小）	5	1	↓	↓	↓	↘	↘	↑	↗	↘	↗	↗	↗	↑
水果糖（ドロップ）	回復HP（小）	5	10	↘	↘	↓	↘	↘	↗	↑	↗	↑	↗	↗	↗
天使之翼（天使の羽）	回復HP（小）	10	1	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗
高級回復藥（ハイポーション）	回復HP（中）	50	10	↗	↗	↗	↗	↗	↘	↗	↘	↘	↘	↘	↘
麵包（ブレッド）	回復HP（中）	50	20	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↗	↗	↗	↗	↗
加百利之羽（ガブリエルの羽）	回復HP（中）	100	30	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗
全回復藥（オールポーション）	回復HP（大）	100	40	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↘	↘	↘	↘	↘
蛋糕（ケーキ）	回復HP（大）	100	60	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↑	↑	↑	↑	↑
加百利之翼（ガブリエルの翼）	回復HP（大）	200	70	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗
妖精書（妖精の本）	壓力回復（小）	45	1	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↘	↘	↘	↘	↘
妖精之翼（妖精の羽）	壓力回復（小）	50	10	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↗	↗	↗	↗	↗
精靈之本（精霊の本）	壓力回復（中）	100	1	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↘	↘	↘	↘	↘
天坦尼亞之羽（ティタニアの羽）	壓力回復（中）	100	20	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↗	↗	↗	↗	↗
精靈之書（精霊の書）	壓力回復（大）	200	30	↗	↘	↗	↘	↗	↘	↗	↘	↘	↘	↘	↘
天坦尼亞之翼（ティタニアの翼）	壓力回復（大）	200	60	↘	↗	↘	↗	↘	↗	↘	↗	↗	↗	↗	↗
歷史書（歴史の本）	正義感上升（小）	100	40	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↘	↘	↘	↘	↘
故事書（物語の本）	正義感上升（中）	100	1	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↗	↗	↗	↗	↗
勇者書（勇者の本）	正義感上升（中）	200	30	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↗	↘	↘	↘	↘	↘
真實書（真実の本）	正義感上升（大）	200	60	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↗	↗	↗	↗	↗

禮物表

禮物名	效果	勇者名	捷雲斯	雷爾	古利亞	菲利美	迪安	也露露	利特拉露	菲亞拉	阿芝	比捷亞	娜沙迪亞	迪亞
宮庭用酒（シャトーワイン）	回復HP（小）	捷雲斯	↓	↗	↗	↘	↗	↘	↗	↘	↘	↘	↗	↘
絹手套（絹の手袋）	防禦力上升＋α	捷雲斯	↓	↘	↘	↘	↗	↘	↘	↗	↗	↗	↗	↗
青銅劍（青銅の剣）	攻擊力上升＋α	雷爾	↘	↓	↘	↘	↘	↘	↘	↗	↘	↘	↘	↘
鐵劍（鉄の剣）	攻擊力上升＋α	雷爾	↘	↓	↘	↘	↘	↘	↘	↗	↘	↘	↘	↘
古錢幣（古いコイン）	速度上升＋α	古利亞	↘	↘	↓	↗	↗	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘
美麗的錢幣（きれいなコイン）	速度上升＋α	古利亞	↘	↘	↓	↗	↗	↑	↘	↘	↘	↗	↗	↗
鈴	壓力回復（小）	菲利美	↘	↗	↘	↓	↘	↗	↗	↘	↗	↘	↗	↗
響板（カスタネット）	壓力回復（中）	菲利美	↘	↗	↘	↓	↘	↗	↗	↘	↗	↘	↗	↗
苦藥（苦い薬）	回復HP（小）	迪安	↘	↗	↘	↘	↓	↘	↘	↘	↗	↗	↗	↘
特效藥（よくきく薬）	回復HP（中）	迪安	↘	↗	↘	↘	↓	↘	↗	↘	↗	↗	↗	↘
木彫像（木彫りの像）	正義感上升（小）	也露露	↘	↗	↗	↗	↗	↓	↗	↘	↗	↗	↘	↗
木彫Rush（木彫りのラッシュ）	正義感上升（中）	也露露	↘	↗	↗	↗	↗	↓	↗	↘	↗	↗	↘	↗
波魯卡之葉（ボルンカの葉っぱ）	回復HP（小）	利特拉露	↗	↗	↘	↗	↗	↘	↓	↘	↗	↘	↗	↗
波魯卡之樹液（ボルンカの樹液）	回復HP（中）	利特拉露	↗	↗	↘	↗	↗	↘	↓	↘	↗	↘	↗	↗
護符（お守り）	防禦力上升＋α	菲亞拉	↘	↗	↘	↗	↘	↗	↗	↓	↗	↘	↘	↗
玫瑰唸珠（ロザリオ）	防禦力上升＋α	菲亞拉	↑	↑	↘	↗	↘	↗	↗	↓	↗	↘	↘	↗
紅色史萊姆（赤いスライム）	壓力回復（小）	阿芝	↘	↗	↘	↘	↗	↗	↗	↘	↓	↗	↘	↘
藍色史萊姆（青いスライム）	壓力回復（中）	阿芝	↘	↗	↘	↘	↗	↗	↗	↘	↓	↗	↘	↘
跳繩（なわとび）	速度上升＋α	比捷亞	↘	↗	↘	↗	↘	↗	↗	↗	↗	↓	↘	↘
鐵陣列（鉄アレイ）	速度上升＋α	比捷亞	↘	↗	↘	↗	↘	↗	↗	↗	↗	↓	↘	↘
公演戲票（公演チケット）	壓力回復（小）	娜沙迪亞	↗	↘	↗	↗	↘	↘	↘	↘	↗	↗	↓	↗
酒屋免費券（飲み屋の無料券）	壓力回復（中）	娜沙迪亞	↗	↘	↗	↗	↘	↘	↘	↘	↘	↗	↓	↘
曲奇餅（クッキー）	回復HP（小）	迪亞	↑	↘	↗	↗	↘	↑	↗	↗	↗	↗	↗	↓
手製曲奇餅（手作りクッキー）	回復HP（中）	迪亞	↑	↘	↗	↗	↘	↑	↗	↘	↘	↗	↘	↓

當天使與勇者們一起戰鬥或到達一定的成就後，便會自動升級，而級數並不是直接由數字表示，而是由天使的職級定下，現刊出各職級所代表的級數。



天使稱號與Level對照表

個位＼十位	0	1	2	3
1	見習天使	正權翼宮天使	智天使	權天使長
2	幼翼天使	權天使	準熾翼宮天使	能天使長
3	準翼天使	準主翼宮天使	正熾翼宮天使	力天使長
4	正翼天使	正主翼宮天使	熾天使	主天使長
5	成翼天使	主天使	大天使	座天使長
6	翼宮天使	準座翼宮天使	翼宮大天使	智天使長
7	準能翼宮天使	正座翼宮天使	白位大天使	熾天使長
8	正能翼宮天使	座天使	聖天使	大天使長
9	正能翼宮天使	準智翼宮天使	翼宮聖天使	聖天使長
10	準權翼宮天使	正智翼宮天使	紫位聖天使	聖熾天使

在這個世界上，異常事件經常地發生，而可以解決這些事的就只有這些勇者們，每一個不同的事件也有她不同特性，現將所發生的事件刊出：

異常事件表

名稱	與事件有關的勇者	發生地點座標（X、Y）	敵人名稱	敵人 Level	HP	攻擊力	防禦力	擊倒後取得經驗值	發生條件
盜賊・闇馬車	捷雲斯	31、16	首領	8	80	45	40	42	遊戲開始後 1 Turn 或者找到捷雲斯後第 2 Turn、捷雲斯的最初工作
			山賊	8	60	35	30	13	
討伐發狂橡木	迪亞	45、41	發狂橡木	9	120	40	38	60	遊戲開始後 22 Turn 或者找到迪亞後第 2 Turn、迪亞的最初工作
			橡木	9	60	30	26	13	
濕原的怪物	利特拉露	65、19	銀鮫	10	140	55	60	35	遊戲開始後 8 Turn、找利特拉露去時會有選擇出現、選與怪物友好的話信賴值上升
有翼的人們 1	娜沙迪亞	46、16	黑色吸食者	?	250	120	100	203	遊戲開始後 9 Turn 以上及每年 10～12 月間發生的「有翼的人們 4」完成或消滅之前
有翼的人們 2	娜沙迪亞	46、16	晚間司爐	?	300	130	140	395	完成「有翼的人們 1」後 8 Turn 以內、每年 10～12 月間發生
有翼的人們 3	娜沙迪亞	46、16	火龍	?	500	230	230	647	完成「有翼的人們 2」後 8 Turn 以內、每年 10～12 月間發生
有翼的人們 4	娜沙迪亞	46、16	龍	?	400	180	196	538	完成「真實的光」事件及「墮天使拉斯艾魯（中 Boss 戰鬥）」完成前
史萊姆小偷	阿芝	15、17	洗手池史萊姆	7	130	33	35	36	遊戲開始後 9 Turn 以上或找到阿芝後第 2 Turn
陷井 2	捷雲斯	×	其魯比	×	180	100	90	260	遊戲開始後 10 Turn 以上捷雲斯解決戰鬥事件 1 個以上後
山賊多肋芹	娜沙迪亞	38、23	首領	8	180	100	90	260	遊戲開始後 10 Turn 以上、娜沙迪亞的最初工作
拉達魯湖的怪物	雷爾	34、18	賽王	8	80	45	35	42	遊戲開始後 12 Turn 以上或找到雷爾後第 10 Turn
街道的魔物	古利亞	27、42	喪屍馬查杜	10	140	50	55	70	遊戲開始後 13 Turn 以上
魔將巴魯巴洛沙	菲利美	51、21	巴魯巴洛沙	9	90	50	40	60	遊戲開始後 15 Turn 以上或找到菲利美後第 2 Turn
花園的毒牙	菲亞拉	55、43	發狂鳥	10	110	40	40	70	遊戲開始後 17 Turn 以上、菲亞拉的最初工作
尼謝魯山魔人	也露露	62、41	問題魔人	10	120	40	45	70	遊戲開始後 19 Turn 以上或找到也露露後第 2 Turn
被襲擊的村	迪安	15、31	首領	8	80	45	40	42	遊戲開始後 22 Turn 以上或找到也露露後第 2 Turn、連續發生的事件
逃獄的凶犯	比捷亞	19、36	首領	8	80	45	40	42	遊戲開始後 22 Turn 以上或找到比捷亞後第 2 Turn
蔬菜小偷	迪亞	28、47	蔬菜小偷	12	120	50	45	96	遊戲開始後 27 Turn 以上
魔樹波魯卡暴亂	利特拉露	52、18	波魯卡	13	120	60	80	114	遊戲開始後 30 Turn 以上或完成「怪物的朋友」事件
處女之敵	阿芝	37、25	印古巴斯	18	190	70	60	214	遊戲開始後 32 Turn 以上
魔將謝比亞的挑戰	菲亞拉	59、34	謝比亞	18	200	80	100	214	遊戲開始後 32 Turn 以上
			流氓	18	100	60	60	48	
討回燒村者	古利亞	24、47	橡木隊長	23	250	100	100	290	遊戲開始後 35 Turn 以上
死者軍團	雷爾	23、23	主謀者	18	185	80	80	214	遊戲開始後 36 Turn 以上
			叛兵	18	120	60	50	154	
魔物的襲擊	迪亞	37、47	古魯美娜惡魔	35	400	180	200	790	遊戲開始後 46 Turn 以上、完成後任何一位勇者戰後，迪亞也會被捉去而失蹤（迪亞是管理勇者時，在戰鬥「被捉去的女兒」中可以被其他勇者救出）
謎之魔人	比捷亞	30、24	地獄胡狼	23	200	90	70	173	遊戲開始後 49 Turn 以上
被襲擊的領主的城	古利亞	50、48	渣賣領班	25	230	110	100	203	遊戲開始後 50 Turn 以上
魔將巴魯多的襲擊	菲亞拉	43、13	巴魯多	27	300	130	130	474	遊戲開始後 52 Turn 以上
魔獸的襲擊 1	也露露	60、45	其魯比	20	180	100	90	260	遊戲開始後 53 Turn 以上
			龍獸	20	550	100	120	374	
被捉去的新娘	雷爾	30、34	印古巴斯	18	190	70	60	214	遊戲開始後 60 Turn 以上
咀咒泉	迪安	62、36	斯艾拉	40	400	200	170	1022	遊戲開始後 65 Turn 以上、沒看過其他迪安的有關事件也會發生
武鬥魔人的偷襲	比捷亞	38、16	謎之魔人	55	1500	270	280	1926	遊戲開始後 66 Turn 以上
被捉去的女兒	迪亞	37、47	古魯美娜惡魔	35	400	180	200	790	遊戲開始後 68 Turn 以上及迪亞是管理勇者時在事件「魔物的襲擊」後失蹤之後
地獄之騎士	雷爾	32、23	黑衣騎士	34	500	160	170	748	遊戲開始後 68 Turn 以上、完成後雷爾會失蹤（雷爾是管理勇者時，可在「被捉去的騎士」中救出）
教會被襲	捷雲斯	57、43	亞多拉美尼古	36	600	180	180	830	遊戲開始後 70 Turn 以上、發生後與菲亞拉的教會有關的事件不可能啟動
魔獸的襲擊 2	也露露	31、48	普魯乾	33	400	200	180	926	遊戲開始後 70 Turn 以上
			希特拉	33	400	140	180	350	
亞波魯安復活	菲亞拉	56、36	亞波魯安	50	700	240	240	2286	遊戲開始後 78 Turn 以上及事件「墮天使（中 Boss 戰鬥）」完成前
進軍美拉爾也	菲利美	52、14	斗米娜斯兵	40	350	160	150	1022	遊戲開始後 80 Turn 以上
魔龍的侵略	利特拉露	67、18	蛇怪	42	400	20	180	511	遊戲開始後 80 Turn 以上、只是由利特拉露時會連續發生「龍之長」事件
			黑史米露	42	410	180	180	565	
			馬基拉龍	42	?	260	260	0	
忍者回國一逃脫	阿芝	×	古狄他兵	50	450	220	200	0	遊戲開始至 83～88 Turn 之間會面阿芝便會發生、「忍者回國」後會連鎖發生「逃脫」事件
被捉去的騎士	雷爾	12、36	維多	45	460	200	230	647	遊戲開始後 68 Turn 以上及雷爾是管理勇者時在「地獄之騎士」強制失蹤之後
魔獸的襲擊 3	也露露	65、36	尼拉爾艾	58	800	250	300	2136	遊戲開始後 90 Turn 以上
侵略美拉爾也軍	利特拉露	64、21	華爾巴	47	500	230	200	707	遊戲開始後 95 Turn 以上
			鼠龍	47	350	170	180	415	
			斗米娜斯司令	47	600	200	200	1534	
亞多拉美尼古再來	捷雲斯	57、43	亞多拉美尼古	55	1200	280	300	1926	遊戲開始後 100 Turn 以上、完成後捷雲斯會失蹤（可以由妖精再次找回）
最後的決戰	古利拉	26、26	比斯古	53	580	270	250	1790	遊戲開始後 102 Turn 以上
古華魯的巨獸	迪亞	43、47	精神饑餓者	45	400	120	150	647	遊戲開始後 102 Turn 以上
			賓滋	45	1000	240	240	1594	
討伐魔女斯艾拉	迪安	47、40	斯艾拉	52	1200	250	250	1856	遊戲開始後 105 Turn 以上
地獄之騎士再來	雷爾	36、21	尼加魯	54	1200	250	250	1856	遊戲開始後 107 Turn 以上
叛臣斯特利斯	阿芝	19、17	斯特利斯	58	1000	250	250	2136	遊戲開始後 109 Turn 以上
與武鬥魔人對壘	比捷亞	21、41	謎之魔人	58	1500	270	280	1926	遊戲開始後 109 Turn 以上
魔獸的襲擊 4	也露露	48、33	小惡魔	58	450	200	200	647	遊戲開始後 109 Turn 以上
			尼拉爾艾	58	800	250	300	2136	
魔女進軍美拉爾也	菲利美	47、17	美拉爾也	53	1500	250	230	1790	遊戲開始後 111 Turn 以上、完成後美拉爾也關連及利特拉露和菲利美「接觸 1」不可
魔龍再來	利特拉露	37、24	馬基拉龍	56	1500	260	260	1996	遊戲開始後 112 Turn 以上
惡魔的手下	迪安	30、28	迪安	60	1000	235	240	2286	遊戲開始後 130 Turn 以上、在「迪安的怒氣」中迪安做出致命的失蹤後
美拉爾也的側近	菲利美	47、12	菲利美	60	1000	223	229	2286	遊戲開始後 132 Turn 以上及在「與天使單獨二人」事件菲利美做出致命的失蹤後
			斗米娜斯軍官	60	500	200	200	797	
墮天使們									
墮天使亞波魯安	×	18、45	亞波魯安	?	3500	350	350	3000	遊戲開始後 110 Turn 以上、加上完成「討伐魔女斯艾拉」「最後之決戰」「叛臣斯特利斯」「亞波魯安復活」中任何一個
墮天使伊胡華多	×	43、16	伊胡華多	?	2900	280	300	3000	遊戲開始後 110 Turn 以上、加上完成「亞多拉美尼古再來」「魔獸的襲擊 4」「古華魯的巨獸」「魔龍再來」中任何一個
墮天使拉斯艾魯	×	58、46	拉斯艾魯	?	4000	320	400	3000	遊戲開始後 110 Turn 以上及完成「與武鬥魔人對壘」「地獄之騎士再來」「討伐魔女美拉爾也」、或者在「有翼的人們 4」中用娜沙迪亞以外的勇者完成事件

另外每一位勇者們在世上也有她們獨特的故事，現將他們的較詳細資料及關連事件刊出。

阿芝・本莉達靈

出生日期：8月31日
出場地點：凡加姆王國、古魯滋（19、16）
初期能力值——
LV：6
HP：91
攻擊力：34
防禦力：33
速度：19

會送給天使的禮物：紅色史萊姆、藍色史萊姆、粉紅色史萊姆（ピンクのスライム）、銀色史萊姆（銀のスライム）、金色史萊姆（金のスライム）

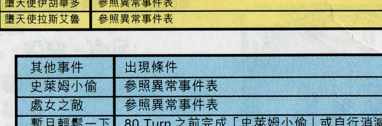
喜歡的物品：水果糖、龍之鱗（ドラゴンのウロコ）、蛋糕、玫瑰唸珠、救瑰花束（バラの花束）、兔子的腳（うさぎのあし）、音樂盒（オルゴール）、珍珠耳飾（パールのピアス）

不喜歡的物品：宮庭用酒、酒屋免費券、龍之酒（竜の酒）、秘密的酒（秘密の酒）、自己送出來的物品

武防裝備系統——
劍　輕型盔甲　冠類

必殺技——
1：Straight Dagger（ストライクダガー）、2：Dagger Wind（ダガーウィンド）、3：Slime Knife（スライムナイツ）

探訪時間——
適宜：進食中
不適宜：睡眠中



她的故事——阿芝・本莉達靈編

發生次序	故事事件	出現條件
1	父親寄來的信	85 Turn 以下或者完成「史萊姆小偷」／自行消滅
2	公主阿芝	88 Turn 之前、發生「父親來的信」2 Turn 以上、「忍者回國」發生前
3	忍者回國	85～88 Turn間阿芝要求會面、會面的話會自動連續發生「逃脱」戰鬥
4	逃脱	參照異常事件表
5	阿芝一人	在「忍者回國」中失蹤的她由妖精尋回、並選「會面（会う）」
6	王族派的援助者	開始後經過 90 Turn 以上、未完成「叛臣斯特利斯」事件
7	叛臣斯特利斯	參照異常事件表
8	最後的説話	完成「叛臣斯特利斯」事件
9	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
10	墮天使伊胡華多	參照異常事件表
11	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表

其他事件	出現條件
史萊姆小偷	參照異常事件表
處女之敵	參照異常事件表
暫且輕鬆一下	80 Turn 之前完成「史萊姆小偷」或自行消滅後發生

特別事件	出現條件
男天使限定告白事件	信賴值高、發生「最後的説話」事件、或者完成「叛臣斯特利斯」事件、並於 120 Turn 以上時與她同行

雷爾・雲修魯娜斯

出生日期：3月9日
出場地點：喜本倫王國、和卡斯（26、17）
初期能力值——
LV：7
HP：138
攻擊力：43
防禦力：43
速度：11

會送給天使的禮物：銅劍、鐵劍（アイアンのソード）、銀劍、金劍、騎士之劍（ナイトのソード）

喜歡的物品：宮庭用酒、金玫瑰唸珠、珍貴的錢幣（めずらしいコイン）、金色史萊姆、銅錢、死刑執行者（エキスパンダー）、手搖鼓（タンバリン）、啞鈴（ダンベル）、扁柏手環（ヒノキのうでわ）、沙包（サンドバック）、龍之酒、酒屋免費券、龍之鱗、秘密的酒、玫瑰唸珠、手製毛衣（てあみのセーター）

不喜歡的物品：糖果、玫瑰花束、自己送出來的物品

武防裝備系統——
雙手劍　重型盔甲　手環（賜福）

必殺技——
1：Ray Blake（レイブレイク）、2：Spinning Raid（スピニングレイト）、3：Grand Zero（グランドゼロ）

探訪時間——
適宜：遊玩中、修行中
不適宜：睡眠中

他的故事——雷爾・雲修魯娜斯編

發生次序	故事事件	出現條件
1	英靈祭（回想到年輕時）	逢5月第4週～6月第1週發生「英靈祭」、在英靈祭首次觀看騎士祭事件時
2	英靈祭（搶奪勳章的話）	逢5月第4週～6月第1週發生「英靈祭」、與捷雲斯接觸事件完成後
3	英靈祭（尼加魯的話）	逢5月第4週～6月第1週發生「英靈祭」、在「尼加魯復活」中同雷爾去解決事件
4	雷爾的挑戰	信賴值高、完成「英靈祭（回想到年輕時）」事件，或者「地獄之騎士」戰自動消滅／未完成時
5	完全奪還	參照異常事件表
6	傷	完成「英靈祭「回想到年輕時」」及「雷爾的挑戰」事件、「地獄之騎士」戰自動消滅／未完成時
7	地獄之騎士	參照異常事件表
8	被捉去的新娘	參照異常事件表
9	與女天使	限定女天使、看過「被捉去的新娘」及未完成「與尼加魯的決鬥」事件
10	地獄之騎士再來	參照異常事件表
11	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
12	墮天使伊胡華多	參照異常事件表
13	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表

其他事件	出現條件
拉達魯湖的怪物	參照異常事件表
修行	開始後經過 10 Turn 以上、「地獄之騎士」戰自動消滅／未完成時、雷爾所處地形是「森林」時
被捉去的新娘	參照異常事件表

特別事件	出現條件
女天使限定告白事件	信賴值高、發生「傷」事件、完成「被捉去的新娘」事件 [illegible] 經過 120 Turn 以上 [illegible]
捷雲斯與雷爾	開始後 50 Turn 之前、捷雲斯於「喜本倫（地名）」時，雷爾與捷雲斯接觸時發生
與雷爾出來的勇者	完成「被捉去的新娘」後，在「救出被捉去的新娘」中雷爾本人復歸

菲亞拉・艾古尼也

出生日期：4月19日
出場地點：古華魯、坦普魯（57、43）
初期能力值——
LV：7
HP：101
攻擊力：41
防禦力：40
速度：18

會送給天使的禮物：護符、玫瑰唸珠、兔子的腳、銀玫瑰唸珠（ぎんのロザリオ）、艾倫護符（エレンのおまもり）

喜歡的物品：蛋糕、音樂盒、玫瑰花束、龍之鱗、銀劍（シルバーのソード）、銀色史萊姆、金劍（ゴールドのソード）、金色史萊姆、銅錢（ブロンズのコイン）、珍珠耳飾、玫瑰錢幣（バラのコイン）、

不喜歡的物品：宮庭用酒、酒屋免費券、龍之酒、秘密的酒、自己送出來的物品

武防裝備系統——
單手劍　輕型盔甲　皮帶類

必殺技——
1：Sword Rush（ソードラッシュ）、2：Sonic Blade（ソニックブレード）、3：Soul Prominence（ソルプロミネンス）

探訪時間——
適宜：進食中、修行中
不適宜：睡眠中

她的故事——菲亞拉・艾古尼也編

發生次序	故事事件	出現條件
1	教會的菲亞拉	66 Turn 以下在「古華魯（地名）」時
2	給菲亞拉的信	未滿 50 Turn 時發生「教會的菲亞拉」事件
3	魔將謝比亞的競爭	參照異常事件表
4	被襲擊的菲亞拉（與5是連續事件）	開始後在 67～76 Turn 間發生、座見菲亞拉時會相應發動
5	戰鬥天使	同上
6	只有二人	信賴值高且限定男天使、開始後 70 Turn 之前看過「被襲擊的菲亞拉」及「戰鬥天使」後連續事件後發生
7	亞波魯安復活	參照異常事件表
8	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
9	墮天使伊胡華多	參照異常事件表
10	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表

其他事件	出現條件
花園的毒牙	參照異常事件表
靠獎金為生的菲亞拉	菲亞拉承諾做勇者後最初同行時
魔將謝比亞的挑戰	參照異常事件表

特別事件	出現條件
男天使限定告白事件	信賴值高、發生「只有二人」事件、完成「亞波魯安復活」事件、於 120 Turn 以上時與她同行
教會被襲	參照異常事件表

捷雲斯・富魯古加古

出生日期：7月21日
出場地點：喜本倫王國、耀斯（41、23）
初期能力值——
LV：7
HP：109
攻擊力：41
防禦力：41
速度：18

會送給天使的禮物：宮庭用酒、絲手套（シルクのてぶくろ）、絲袍（シルクのローブ）、絲披肩（シルクのマント）、玫瑰花束

喜歡的物品：扁柏介指（ヒノキのゆびわ）、酒屋免費券、龍之酒、秘密的酒、玫瑰唸珠、龍之鱗、曲奇餅、手製曲奇餅、銀玫瑰唸珠（銀のロザリオ）、手製巧克力（手作りチョコ）、艾倫護符、手製毛衣

不喜歡的物品：糖果、自己送出來的物品

武防裝備系統——
單手劍　一般盔甲　介指

必殺技——
1：Spitfire（スピットファイア）、2：Dry Mirage（ドライミラージュ）、3：Red Defi（レッドデフィー）

探訪時間——
適宜：進食中、修行中
不適宜：睡眠中

他的故事——捷雲斯・富魯古加古編

發生次序	故事事件	出現條件
1	天使的畫 1	20 Turn 以上～未到 70 Turn 之間、信賴值不過低的情況發生、進行任務時途中放棄
2	天使的畫 2	發生「天使的畫 1」後經過 3 Turn 以上～未到 70 Turn 之間、信賴值不過低的情況發生、進行任務時途中放棄
3	天使的畫 3	發生「天使的畫 2」後經過 3 Turn 以上～未到 70 Turn 之間、信賴值不過低的情況發生、進行任務時途中放棄
4	教會被襲	參照異常事件表
5	亞多拉美尼古再來	參照異常事件表
6	捷雲斯的心	用捷雲斯完成「亞多拉美尼古再來」事件後一定失蹤，之後再由妖精找回他並去會面他
7	與女天使約會（與「誘感女天使」關連）	限定女天使、開始後 115 Turn 以上並且捷雲斯的信賴值非常高、看過「天使的畫 1」後發動
8	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
9	墮天使伊胡華多	參照異常事件表
10	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表

其他事件	出現條件
盜賊・闇馬車	參照異常事件表
陷井／陷井（取得麵包）	開始後 10 Turn 以上、完成任何一個戰鬥事件
帶著女性樣子的捷雲斯	捷雲斯身處喜本倫（地名）而事件「教會被襲」自動消滅／未完成
替身	限定男天使、未滿 70 Turn 或者 95 Turn 以上時捷雲斯信賴度高時
誘感女天使	限定女天使、70 Turn 以上或完成「天使的畫 1」後捷雲斯信賴度高時
捷雲斯與雷爾	開始後 50 Turn 之前、捷雲斯於「喜本倫（地名）」時，雷爾與捷雲斯接觸時發生

特別事件	出現條件
女天使限定告白事件	信賴值高、前半發生「誘感女天使」事件、後半發生「與女天使約會」事件、經過 120 Turn 以上，並且完成「亞多拉美尼古再來」事件後再與他同行
捷雲斯與雷爾	開始後 50 Turn 之前、捷雲斯於「喜本倫（地名）」時，雷爾與捷雲斯接觸時發生

迪安・亞魯維斯

出生日期：2月24日
出場地點：艾斯巴魯達王國、寶倫（26、31）
初期能力值——
LV：6
HP：95
攻擊力：35
防禦力：34
速度：15

會送給天使的禮物：苦藥、特效藥、古怪藥（怪しい薬）、不可思議藥（不思議な薬）、秘密的藥（秘密の薬）
喜歡的物品：宮庭用酒、金色史萊姆、扁柏介指、酒屋免費券、龍之酒、秘密的酒、龍之鱗、手製毛衣
不喜歡的物品：回復藥、玫瑰花束、自己送出來的物品
武防裝備系統——
劍　袍　靴
必殺技——
1：Tribal Dagger（トリブルダガー）、2：Dagger Flock（ダガーフロック）、3：Dead Or Alive（デッドオアアライブ）
探訪時間——
適宜：移動中、睡眠中、修行中
不適宜：無

他的故事——迪安・亞魯維斯編

發生次序	故事事件	出現條件
1	謎之女斯艾拉	開始後 50 Turn 之前、事件「被襲擊的村（參照異常事件表）」自動消滅或者已解決時
2	患病的村	50～60 Turn 間接見迪安時自動發生
3	迪安的怒氣（與4、5事件關連）	「咀咒泉」事件自動消滅或者已解決前、完成「患病的析」後
4	惡魔的手下（與5連續發生）	「迪安的怒氣」後他作出致命的失蹤、及發生「惡魔的手下」後連續發生
5	迪安昇天	同上
6	咀咒泉	參照異常事件表
7	迪安的懺悔	「咀咒泉」事件完成或已消滅、「拉查的傳說」未完成時
8	拉查的傳説 1	完成「迪安的懺悔」後找尋他被拒一次後去見卡比艾露
9	拉查的傳説 2	完成「拉查的傳説 1」後妖精找到他後再遇他會面
10	討伐魔女斯艾拉	參照異常事件表
11	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
12	墮天便伊胡華多	參照異常事件表
13	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表
14	墮天使加本	參照異常事件表

其他事件	出現條件
被襲擊的村（與「在村所做到的事」連續）	在「被襲擊的村」事件中由迪安後便會連續出現事件
在村所做到的事	同上

特別事件	出現條件
女天使限定約定事件	信賴值高、經過 120 Turn 以上，並且完成「討伐魔女斯艾拉」事件後再與他同行

菲利美・馬古狄魯

出生日期：9月6日
出場地點：卡羅亞國、菲狄可（52、14）
初期能力值——
LV：6
HP：90
攻擊力：32
防禦力：30
速度：19

會送給天使的禮物：鈴（ベル）、響板、手搖鼓、口琴（ハーモニカ）、音樂盒
喜歡的物品：玫瑰錢幣、波魯卡之果實（ボルンカの実）、秘密的藥、手製毛衣
不喜歡的物品：宮庭用酒、龍之酒、玫瑰花束、酒屋免費券、秘密的酒、自己送出來的物品
武防裝備系統——
弓箭　輕型盔甲　吊飾
必殺技——
1：Rush Arrow（ラッシュアロー）、2：Shines Call（シャインスコール）、3：Force Sheet（フォースシート）
探訪時間——
適宜：遊玩中、睡眠中
不適宜：無

他的故事——菲利美・馬古狄魯編

發生次序	故事事件	出現條件
1	由美拉爾也來的傳言	開始後 40 Turn 以上～80 Turn 前
2	進軍美拉爾也	參照異常事件表
3	與天使二人獨處（與4、5關連）	「侵略美拉爾也軍」及「魔女進軍美拉爾也」事件自動消滅或解決前、並且現位於卡羅亞
4	美拉爾也的側近（與5連續發生）	參照異常事件表
5	再見、菲利美	在「與天使二人獨處」中菲利美作出致命的失蹤、在「美拉爾也的側近」後連續發生
6	與美拉爾也對話	「魔女進軍美拉爾也」事件自動消滅或解決前、「與天使二人獨處」事件發生後、現位於卡羅亞
7	魔女進軍美拉爾也	參照異常事件表
8	勇氣	「魔女進軍美拉爾也」事件後發生
9	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
10	墮天便伊胡華多	參照異常事件表
11	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表
12	墮天使加本	參照異常事件表

其他事件	出現條件
魔將巴魯巴洛沙	參照異常事件表
詩人菲利美	初次同行時，不理時間、地點必定發生
被狙擊的菲利美	開始後 40 Turn 以上～106 Turn 前
菲利美與利特拉露 1	經過 105 Turn 以上後未自動消滅或解決「魔女進軍美拉爾也」
菲利美與利特拉露 2	解決「魔女進軍美拉爾也」後

特別事件	出現條件
女天使限定約定事件	信賴值高、經過 120 Turn 以上，並且完成「討伐魔女美拉爾也」事件
菲利美與利特拉露 1・2	省略——請參巧上文

比捷亞・古尼爾

出生日期：6月2日
出場地點：基巴魯王國、洛巴（21、41）
初期能力值——
LV：7
HP：114
攻擊力：40
防禦力：37
速度：17

會送給天使的禮物：跳繩、鐵陣列、死刑執行者、啞鈴、沙包
喜歡的物品：蛋糕、音樂盒、玫瑰花束、珍珠耳飾
不喜歡的物品：回復藥、宮庭用酒、龍之酒、酒屋免費券、秘密的酒、自己送出來的物品
武防裝備系統——
拳　一般盔甲　耳飾
必殺技——
1：Heal Kick（ヒールキック）、2：Power Shoot（パワーシュート）、3：Earth Gayzar（アースゲイザー）
探訪時間——
適宜：修行中
不適宜：進食中

她的故事——比捷亞・古尼爾編

發生次序	故事事件	出現條件
1	比捷亞的戀情開始	經過 18 Turn 以上後、事件「與武鬥魔人對壘」自動消滅或解決前，與比捷亞在同行時勝出一場戰鬥（不論是否事件戰鬥）
2	謎之魔人	參照異常事件表
3	墮入愛河的比捷亞	「比捷亞的戀情開始」事件後經過 2 Turn 以上、事件「與武鬥魔人對壘」自動消滅或解決前
4	穿裙子的比捷亞	開始後 65 Turn 之前、事件「墮入愛河的比捷亞」完成後經過 2 Turn 以上並且「與武鬥魔人對壘」事件自動消滅或解決前
5	武鬥魔人的偷襲	參照異常事件表
6	比捷亞失戀	「武鬥魔人的偷襲」解決後「穿裙子的比捷亞」完成後「與武鬥魔人對壘」事件自動消滅或解決前
7	與武鬥魔人對壘	參照異常事件表
8	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
9	墮天便伊胡華多	參照異常事件表
10	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表
11	墮天使加本	參照異常事件表

其他事件	出現條件
逃獄的凶犯	參照異常事件表
比捷亞的日常	「與武鬥魔人對壘」事件自動消滅或解決前與比捷亞同行，在路上必定發生

特別事件	出現條件
男天使限定約定事件	信賴值高、經過 120 Turn 以上，並且完成「與武鬥魔人對壘」事件

利特拉露・亞魯古靈



出生日期：10月28日
出場地點：斗米娜斯帝國、拉魯斯（67、18）
初期能力值——
LV：7
HP：106
攻擊力：40
防禦力：40
速度：20

會送給天使的禮物：波魯卡之葉、波魯卡種子（ボルンカの種）、波魯卡之果實、龍之酒、龍之鱗
喜歡的物品：水果糖、金色史萊姆、扁柏手環、秘密的酒、銀色史萊姆、手製毛衣
不喜歡的物品：宮庭用酒、玫瑰花束、酒屋免費券、自己送出來的物品
武防裝備系統——
雙手劍　一般盔甲　護腕
必殺技——
1：Baring Sword（バーニングソード）、2：Solar Wind（ソーラーウィンド）、3：Drag Force（ドラグフォース）
探訪時間——
適宜：進食中
不適宜：睡眠中

他的故事——利特拉露・亞魯古靈編

發生次序	故事事件	出現條件
1	利特拉露的故鄉 1	開始後 80 Turn 之前利特拉露在斗米娜斯
2	利特拉露的故鄉 2	「利特拉露的故鄉 1」發生後經過 2 Turn 以上
3	利特拉露的故鄉 3	「利特拉露的故鄉 2」發生後 1 Turn 以上
4	人與龍之間	經過 80 Turn 以下利特拉露仍在斗米娜斯
5	魔龍的侵略（與6連續發生）	參照異常事件表
6	龍之長	在「魔龍的侵略」中用利特拉露解決的話會連續發生
7	冷漠的人們	「魔龍的侵略」自動消滅或解決後、「侵略美拉爾軍」未解決前在斗米娜斯
8	發生糾紛的利特拉露	完成「冷漠的人們」但「魔龍再來」事件未自動消滅或解決時
9	侵略美拉爾軍（與10連續發生）	參照異常事件表
10	道謝的多尼斯亞	在「侵略美拉爾軍」中用利特拉露解決的話會連續發生
11	魔龍再來	參照異常事件表
12	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
13	墮天便伊胡華多	參照異常事件表
14	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表
15	墮天使加本	參照異常事件表

其他事件	出現條件
沼地的怪物（濕原的怪物）	參照異常事件表
怪物的朋友（與「魔樹波魯卡暴亂」連續發生）	發現利特拉露後經過 3 Turn 以上、「魔樹波魯卡暴亂」（或者「怪物的朋友」完成後）未自動消滅或解決之間發生
魔樹波魯卡暴亂（與「追尋謎底的利特拉露」連續發生）	參照異常事件表
追尋謎底的利特拉露	80 Turn 之前自動消滅或解決「魔樹波魯卡暴亂」後、現位於斗米娜斯帝國或卡羅亞國
菲利美與利特拉露 1	經過 105 Turn 以上後未自動消滅或解決「魔女進軍美拉爾也」
菲利美與利特拉露 2	解決「魔女進軍美拉爾也」後

特別事件	出現條件
女天使限定約定事件	信賴值高、經過「發生糾紛的利特拉露」事件及 120 Turn 以上，並且完成「魔龍再來」事件
菲利美與利特拉露 1・2	省略——請參巧上文

也露露・維鈴斯



出生日期：11月11日
出場地點：古華魯、加魯乎（65、36）
初期能力值——
LV：6
HP：89
攻擊力：33
防禦力：31
速度：21

會送給天使的禮物：木彫像、木彫燈草芯蠟燭、扁柏介指、扁柏手環、天使之浮彫（てんしのレリーフ）
喜歡的物品：糖果、曲奇餅、美麗的錢幣、手製曲奇餅、龍之鱗、手製巧克力、銀色史萊姆、手製毛衣、金色史萊姆
不喜歡的物品：宮庭用酒、酒屋免費券、龍之酒、秘密的酒、自己送出來的物品
武防裝備系統——
回力標　袍　靴
必殺技——
1：Double Boomerang（ダブルブーメラン）、2：Little Taifoon（リトルタイフーン）、3：Spark Thunder（スパークサンダー）
探訪時間——
適宜：進食中、遊玩中
不適宜：睡眠中

他的故事——也露露・維鈴斯編

發生次序	故事事件	出現條件
1	魔獸的襲擊 1	參照異常事件表
2	找尋父親的也露露	開始後 30 Turn～40 Turn 之間接見也露露時發生
3	魔獸的襲擊 2（與 4 連續發生）	參照異常事件表
4	被墮天使打發去	完成「魔獸的襲擊 2」後連續發生
5	孤獨的也露露（與 4 關連）	「魔獸的襲擊 2」自動消滅或解決後、完成「Rush 與天使的交談」前、「魔獸的襲擊 3」未自動消滅或解決前
6	Rush 與天使的交談（與 9 關連）	完成「孤獨的也露露」後、「魔獸的襲擊 3」自動消滅或解決時到天界會面天坦尼亞時發生
7	魔獸的襲擊 3	參照異常事件表
8	Rush 不見了	完成「Rush 與天使的交談」、「魔獸的襲擊 3」自動消滅或解決、「魔獸的襲擊 4」未自動消滅或解決前
9	魔獸的襲擊 4	參照異常事件表
10	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
11	墮天使伊胡華多	參照異常事件表
12	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表
13	墮天使加本	參照異常事件表

其他事件	出現條件
尼謝魯山魔人	參照異常事件表
也露露與 Rush	也露露成為勇者後經過 3 Turn 以上、並且「被墮天使打發去」未自動消滅或解決前、完成「找尋父親的也露露」
晚上剩下一人	完成「也露露與 Rush」事件後、「被墮天使打發去」未自動消滅或解決前、而且「找尋父親的也露露」完成前

特別事件	出現條件
女天使限定約定事件	信賴值高、經過 120 Turn 以上，完成「魔獸的襲擊 4」事件後與他同行

娜沙迪亞

出生日期：12月23日
出場地點：卡羅亞國、多拉斯多（41、13）
初期能力值——
LV：8
HP：135
攻擊力：45
防禦力：39
速度：16

會送給天使的禮物：公演戲票、酒屋免費券、秘密的酒、珍珠耳飾、吊襪松緊帶（ガーダーベルド）
喜歡的物品：蛋糕、龍之酒、宮庭用酒、龍之鱗、玫瑰花束、酒屋免費券、音樂盒、秘密的酒、天使之浮彫
不喜歡的物品：公演戲票、吊襪松緊帶、珍珠耳飾
武防裝備系統——
鞭　一般盔甲　吊飾
必殺技——
1：Rushing Beat（ラッシングビート）、2：Soul Crab（ソウルクラッブ）、3：Queens Jail（クインズジェイル）
探訪時間——
適宜：睡眠中、進食中
不適宜：修行中

她的故事——娜沙迪亞編

發生次序	故事事件	出現條件
1	大勝負	發現娜沙迪亞找尋到她後、以後也會
2	醉倒	完成「大勝負」後經過 3 Turn 以上
3	舞姬娜沙迪亞 1	完成「真實之光」之前、「有翼的人們4」(「墮天使拉斯艾魯」解決前) 未自動消滅或解決前，附加條件：「醉倒」事件後 20 Turn 以上
4	舞姬娜沙迪亞 2	「舞姬娜沙迪亞 1」發生後經過 3 Turn 以上
5	舞姬娜沙迪亞 3	「舞姬娜沙迪亞 2」發生後經過 3 Turn 以上
6	有翼的人們 1	參照異常事件表
7	有翼的人們 2	參照異常事件表
8	有翼的人們 3	參照異常事件表
9	發生糾紛的娜沙迪亞（與 10 關連）	於「舞姬娜沙迪亞 3」發生後娜沙迪亞失蹤、之後由妖精再發現她後去會面她
10	真實之光	「有翼的人們3」後～「有翼的人們4」的戰鬥未自動消失或解決前，到天界會面卡比艾露時發生
11	有翼的人們 4（與 12 連續發生）	參照異常事件表
12	拉斯艾露的末日	「有翼的人們 4」由娜沙迪亞解決的話，便會自動發生
13	回憶的碎片	「有翼的人們 4」後自動發生、只限男天使
14	墮天便伊胡華多	參照異常事件表
15	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
16	墮天使加本	參照異常事件表

其他事件	出現條件
山賊多肋芹	參照異常事件表
戀愛入門	與娜沙迪亞有很深信賴開係時、只限女天使發生的友情事件

特別事件	出現條件
約定事件	信賴值高、男天使經過「回憶的碎片」、女天使經過「戀愛入門」、或者經過 120 Turn 以上，完成「有翼的人們 4」事件後會與男天使有特別約定事件

迪亞・坦姬里

出生日期：1月2日
出場地點：古華魯、奧姆倫（43、47）
初期能力值——
LV：6
HP：88
攻擊力：31
防禦力：33
速度：20

會送給天使的禮物：曲奇餅、手製曲奇餅、手製巧克力、手製頸巾（てあみのマフラー）、手製毛衣
喜歡的物品：糖果、扁柏介指、蛋糕、扁柏手環、玫瑰花束、珍珠耳飾、音樂盒
不喜歡的物品：宮庭用酒、秘密的酒、龍之酒、酒屋免費券、自己送出來的物品
武防裝備系統——
槌　輕型盔甲　介指
必殺技——
1：Lucky Hammer（ラッキーハンマー）、2：Mega Ton Hammer（メガトンハンマー）、3：Tempest Harts（テンペストハーツ）
探訪時間——
適宜：移動中
不適宜：睡眠中、修行中

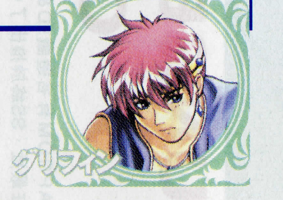
她的故事——迪亞・坦姬里編

發生次序	故事事件	出現條件
1	妖精斯魯菲	迪亞解決一個或以上事件後、「蔬菜小偷」及「魔物的襲擊」未自動消滅或解決前
2	蔬菜小偷	參照異常事件表
3	與斯魯菲吵架	完成「妖精斯魯菲」後、「蔬菜小偷」事件自動消滅或解決後、「魔物的襲擊」未自動消滅或解決前
4	斯魯菲找尋的天使（與 10 關連）	完成「與斯魯菲吵架」後到天界會面天坦尼亞時發生
5	夢	完成「與斯魯菲吵架」後經過 3 Turn 以上「古華魯的巨獸」未自動消滅或解決前
6	魔物的襲擊	參照異常事件表
7	被捉去的女兒	參照異常事件表
8	摘花	「被捉去的女兒」自動消滅或解決後、「古華魯的巨獸」未自動消滅或解決前、經過「古魯美娜（37、47）」、未遇上「古利亞與迪亞 5」
9	古華魯的巨獸（與 10 連續發生）	參照異常事件表
10	與斯魯菲分別	「古華魯的巨獸」由迪安解決後自動發生
11	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
12	墮天便伊胡華多	參照異常事件表
13	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表
14	墮天使加本	參照異常事件表

其他事件	出現條件
討伐發狂橡木	參照異常事件表
與救出我的勇者	「魔物的襲擊」解決後、遭遇在「被捉去的女兒」事件中救出迪亞的勇者
古利亞與迪亞 1	古利亞與迪安遭遇時
古利亞與迪亞 2	「古利亞與迪安 1」發生後經過 3 Turn 以上、再次相遇
古利亞與迪亞 3	「古利亞與迪安 2」後經過 3 Turn 以上後、迪亞在古魯美娜（37、47）時會再相遇
古利亞與迪亞 4	「古利亞與迪安 3」後經過 3 Turn 以上、且完成「記憶之森 3」、解決「被捉去的女兒」時被救出的迪亞再遭遇古利亞
古利亞與迪亞 5	「古利亞與迪安 4」後經過 3 Turn 以上再相遇

特別事件	出現條件
男天使限定約定事件	信賴值高、經過 120 Turn 以上，完成「古華魯的巨獸」事件後與她同行
與救出我的勇者	「魔物的襲擊」解決後、遭遇在「被捉去的女兒」事件中救出迪亞的勇者
古利亞與迪亞 1～5	省略－－請參巧上文

古利亞



出生日期：5月1日
出場地點：基巴魯王國、尼先（31、41）
初期能力值——
LV：7
HP：105
攻擊力：39
防禦力：38
速度：23

會送給天使的禮物：古錢幣（ふるいコイン）、美麗的錢幣、珍貴的錢幣、銅錢、玫瑰錢幣
喜歡的物品：宮庭用酒、銀史萊姆、銀劍、金史萊姆、金劍、酒屋免費券、龍之酒、秘密的酒、手製毛衣
不喜歡的物品：糖果、玫瑰花束、水果糖、自己送出來的物品
武防裝備系統——
雙手劍　輕型盔甲　吊飾
必殺技——
1：Double Pain（ダブルペイン）、2：Mega Crush（メガクラッシュ）、3：Aerial Shape（エリアルシェイブ）
探訪時間——
適宜：進食中、遊玩中
不適宜：修行中
（表 04-19）

他的故事——古利亞編

發生次序	故事事件	出現條件
發生次序	故事事件	出現條件
1	迷途小孩森林	34 Turn 之前
2	討回燒村者	參照異常事件表
3	奇妙的委托人	50 Turn 之前、「討回燒村者」自動消滅或解決後經過 1 Turn 以上
4	被襲擊的領主的城（與 5 連續發生）	參照異常事件表
5	與伊達維魯	古利亞救出伊達維魯（「被襲擊的領主的城」由古利亞解決）的情況會連續發生
6	最後的決戰	參照異常事件表
7	墮天使亞波魯安	參照異常事件表
8	墮天便伊胡華多	參照異常事件表
9	墮天使拉斯艾魯	參照異常事件表
10	墮天使加本	參照異常事件表

其他事件	出現條件
其他事件	出現條件
街道的魔物	參照異常事件表
古利亞的工作	解決「街道的魔物」之前
記憶森林 1（與「古利亞與迪亞」關連）	經過 50 Turn 以上、或者完成「奇妙的委托人」後，未自動消滅或解決前經過古魯美娜（37、47）
記憶森林 2（與「古利亞與迪亞」關連）	完成「記憶森林 1」後經過 3 Turn 以上、自動消滅或解決「最後的決戰」後經過古魯美娜（37、47）
記憶森林 3（與「古利亞與迪亞」關連）	完成「記憶森林 2」及迪亞的「摘花」事件後，再沒有遭遇到迪亞後發生
古利亞與迪亞 1～5	古利亞與迪安遭遇時
古利亞與迪亞 2	「古利亞與迪安 1」發生後經過 3 Turn 以上、再次相遇
古利亞與迪亞 3	「古利亞與迪安 2」後經過 3 Turn 以上後、迪亞在古魯美娜（37、47）時會再相遇
古利亞與迪亞 4	「古利亞與迪安 3」後經過 3 Turn 以上、且完成「記憶之森 3」、解決「被捉去的女兒」時被救出的迪亞再遭遇古利亞
古利亞與迪亞 5	「古利亞與迪安 4」後經過 3 Turn 以上再相遇

特別事件	出現條件
女天使限定約定事件	信賴值高、經過「與伊達維魯」事件及 120 Turn 以上，完成「最後的決戰」事件後
古利亞與迪亞 1～5	省略－－請參巧上文

製造商：CAPCOM
發售日：發售中 售價：7800日圓
ACT／1-2P／MEM／對應4M擴張RAM CARD

文：天草四郎 時貞



DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION

CAPCOM有名遊戲《D&D》相信無人不曉，而在最近，SS終於推出了《DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION》，各位這一隻ARPG迷相信都已經買下來吧？！今次筆者會為大家介紹一下這兩集《D&D》，而至於《DUNGEONS & DRAGONS~SHADOW OVER MYSTARA》，筆者還會詳盡地說出遊戲中的所有秘密，希望對大家有用吧！

手掣控制方法

A掣：攻擊掣（DISC 1、2共通）
B掣：跳躍掣（DISC 1／DISC 2除跳躍外還可以轉換另一頁道具魔法選擇畫面）
C掣：使用道具或魔法（DISC 1、2共通）
X掣：道具或魔法選擇（DISC 1）／開啟道具魔法選擇畫面及迴轉這個道具魔法選擇畫面（DISC 2）



DUNGEONS & DRAGONS~TOWER OF DOOM



角色職業介紹

戰士(FIGHTER)

攻擊距離遠、攻擊力高及能源十分多都是他的特點，不過他並不懂任何魔法，適宜初學者使用。

教士(CLERIC)

由於他是神職人員，所以不可以使用任何利器；而他的特點是攻擊力高及可以使用回復及補助魔法。至於他的最大特點，就是可以用TURNING UNDEAD去一下子消滅不死系的敵人。

侏儒(DWARF)

擁有十分多特殊攻擊，而且攻擊力及防禦力都十分高。不過他並不可以使用魔法。

妖精(ELF)

雖然她體力比其他角色少，而且攻擊力低，不過她可以使用強力的魔法攻擊，所以是一個十分強角色。

操作方法

（註：下列是面向右方時的輸入方法；若面向左方則輸入相反方向）

前衝：→→
前衝攻擊：前衝中按攻擊掣
推動：當在一些巨形岩石旁邊緊拉着控桿要推的方向
大斬：→+攻擊掣
拾起道具：在道具旁邊按攻擊掣
用盾擋格：緊按攻擊掣再將控桿拉←
追打攻擊：當敵人倒下後，走到他的上方按攻擊掣
舉起寶箱：走到寶箱的上方按下攻擊掣
蹲下：控桿拉↓按跳躍掣
地上滑行：蹲下狀態中拉→+跳躍掣
前衝必殺技：蹲下狀態中臨站立起來時→+攻擊掣
後滾：蹲下狀態中←+跳躍掣

魔法表

妖精魔法

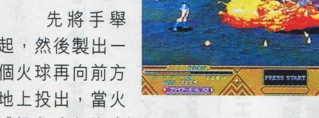
LEVEL 1
MAGIC MISSILE

利用魔法施放出魔法導彈，向敵人作出追蹤攻擊；LEVEL越高，彈的數目越多；是萬能型的攻擊魔法，亦是妖精及魔法使初期的可靠攻擊招式。

LEVEL 2
INVISIBILITY

令到隊中一人變成隱身狀態，令敵人不能夠看到他在那裏而不向他攻擊，這樣就可以靜俏俏地走向敵人旁給予一個大傷害；這亦是一招在沒有能源時十分有用的魔法。不過大家要注意的一點，就是在一些特定的敵人，在你隱身的時候亦可以看見你的，所以千萬不要太過濫用。

LEVEL 3
FIRE BALL



先將手舉起，然後製出一個火球再向前方地上投出，當火球投在地上的時候，那一帶的範圍就會出現大爆發，給敵人重創。

LIGHTNING BOLT



使用時雙手會向前推出，然後射出一條電流各敵人掃過去，若是敵人在低空的狀態，又或者倒在地上亦可以擊中他。

LEVEL 4
ICE STORM

使出時畫面會刮起冰雹風暴，攻擊全畫面的敵人，包括已倒在地上的敵人。但是這一招的弱點是威力很低，用作援護同伴及對火炎屬性的敵人特別有效。

POLYMORPH OTHER



將一名敵人變做一隻無害的動物，然後他會逃離這裏。若對付一些十分強的敵人，就可以當作即死的魔法對付他。當然，對BOSS級的敵人是不會生效的啦！

LEVEL 5
CLOUD KILL



使出後會有毒蒸氣的雲會出現在整個畫面之中，可以給生物系的敵人作出一擊必殺。若是用來攻擊BOSS級的敵人的話，雖然不能令他即死，不過就會轉為攻擊力極高的傷害。

教士魔法

LEVEL 2
HOLD PERSON



在使出後天上會降下最多三條繩，然後將類似人類的敵人縛住，令其在一定的時間內不能行動，大家可以趁機反擊；許多時在危急的關頭使用會十分有效。若是敵人倒下了，亦可以將他立即縛起。

LEVEL 3
CONTINUAL LIGHT

利用強光令敵人立即出現暫時失去視覺的魔法，使出後角色面向前方的敵人會暫時不能作出任何行動，於這一個時候亦是反擊的好機會。

STRIKING

若自己或向同伴利用了這一招魔法的話，他的近身直接攻擊的威力就會增加0.5倍，可以較快去殺死敵人。

LEVEL 4
STICK TO SNAKE



使用後會將一些木棒投在地上，然後木棒就會化成毒蛇，自動追向敵人噬咬，大家可以在與BOSS級的敵人戰鬥時，連續使用數次，令他出現連續的傷害。

CURE SERIOUS WOUND

可以向自己或同伴作出輕量回復能源的魔法，當有生命有危險的時候，絕對使用這一招作回復之用。

寶箱的開啟

在開啟寶箱的時候，大家其實要使用鎖匙來開啟的，不過大家可以利用舉起寶箱或擊破寶箱的方法來開啟（鐵箱則不能擊破），不過由於寶箱中可能會有陷阱，所以在開啟的時候要絕對小心呢！

遊戲中 擁有多條路線

在遊戲中，是可以遇上多條路線的選擇的，大家可以按自己的喜好，去選擇想攻破的版數。



經驗值

在每逢過版的時候，都會增加經驗值，至於這一個經驗值除了代表分數之外，還會影響到角色的LEVEL，所以大家要盡量殺敵及取得更多寶物，來增加經驗值。





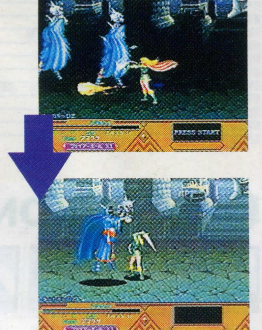
武器的 LEVEL

當到了某一些路線的時候，是會有一些特定的人助你增加武器的LEVEL的，由於遊戲中是沒有其他武器可以更換，所以這一個昇武器LEVEL的機會要好好掌握啊！



隱藏通道

若大家遇上了一些奇怪的地方，例如顏色特別不同的巨型岩石等，大家不妨去試試推一下，這樣可能會找到一條隱藏的道路，取得貴重的寶物呢！



最終 BOSS——LICH

這一隻很強的最後BOSS——LICH，並不怕任何魔法，而且機動力高，所以的確十分難纏；不過大家使用妖精的話，是可以在近身的時候使用FIRE BALL，雖然擊不中他，不過由於他在擋格後會哈哈大笑，所以大家可以趁機重創他一番，這也是一個對付他的不俗方法。

DUNGEONS & DRAGONS~SHADOW OVER MYSTARA

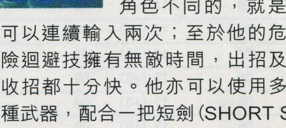


角色職業介紹

戰士(FIGHTER)



以直接攻擊為主的戰士，攻擊力的確是六種職業之中數一數二。他的對空必殺技與其他角色不同的，就是可以連續輸入兩次；至於他的危險迴避技擁有無敵時間，出招及收招都十分快。他亦可以使用多種武器，配合一把短劍(SHORT SWORD)亦可以使用二刀流攻擊，可算是一個武器之王。







◆前衝必殺技 ◆對空必殺技 ◆危險迴避技

侏儒(DWARF)



擁有高攻擊力及防禦力的職業，雖然攻擊速度不算太高，不過在近身戰時可以給敵人特別多段數的攻擊。連續攻擊擊的話，可以使出百裂斬；緊急迴避技攻擊範圍只限於後方的敵人，所以使用率不高；在空中可以使用向地上快速突進的迴轉攻擊(拉控桿↖或↑或↗+跳躍擊後再拉↓+跳躍擊)；使用後退的時候會向後方滾動，並且擁有無敵時間。至於他的最大特點，就是在開啟寶箱的時候，所出現的金錢會比較多。

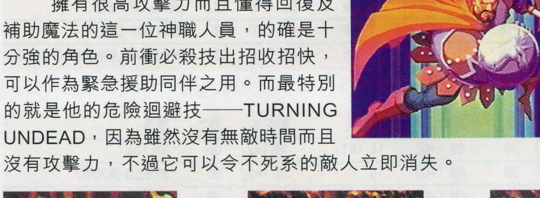






◆前衝必殺技 ◆對空必殺技 ◆危險迴避技 ◆百裂斬 ◆迴轉攻擊

教士(CLERIC)



擁有很高攻擊力而且懂得回復及補助魔法的這一位神職人員，的確是十分強的角色。前衝必殺技出招收招快，可以作為緊急援助同伴之用。而最特別的就是他的危險迴避技——TURNING UNDEAD，因為雖然沒有無敵時間而且沒有攻擊力，不過它可以令不死系的敵人立即消失。







◆前衝必殺技 ◆對空必殺技 ◆危險迴避技——TURNING UNDEAD

魔法使(MAGIC USER)

戰鬥能力較低而且攻擊力弱的魔法使，是使用魔法的能手。雖然他連危險迴避技及對空必殺技也沒有，盾亦不能用，不過他的強攻擊——毒針攻擊(→+攻擊擊)是常常有機會給敵人一個致命一擊的；而且他的使用後退時，於閃身的一瞬是有一段很長的無敵時間，所以要作緊急迴避的話，這一招是最佳選擇。



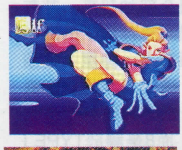
◆後退



◆強攻擊——毒針攻擊

妖精(ELF)

懂得魔法及戰鬥技倆的妖精，是一個較為實力平均的職業，不過由於她的能源比較少，所以一但受到攻擊都會受到較大的創傷。至於她的另一個優點，就是攻擊速度較為快，在攻擊敵人時比較安全。在危險迴避技方面持續時間較長，但收招時間亦相繼較慢。若使用連續空中下刺(跳起後將控桿拉↓+攻擊擊)，就可以不停滯留在空中攻擊敵人。而且她的最大特點，就是可以無限地射箭，只要連按射箭，更可以作連續四次射箭攻擊。

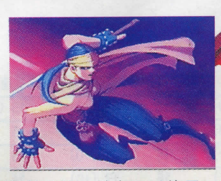






◆前衝必殺技 ◆對空必殺技 ◆危險迴避技 ◆連續空中下刺

盜賊(THIEF)

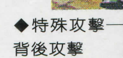


同樣不能使用盾來作擋格的盜賊，戰鬥力亦不算太低，不過由於她的防禦力亦不算高，所以所受的傷害亦頗大。她與妖精一樣可以無限地投擲出石頭，連續按投石的話，亦可以連續投出四顆石頭作攻擊；使用後退時會往後翻，於這一個時候亦是處於一個無敵狀態；她亦可以使用二段跳躍及三角跳(踩牆)，要跳過陷阱的確易如反掌；她亦擁有獨有的特殊攻擊——背後攻擊(於敵人背後時輸入→↓+攻擊擊)。另外，若她用前衝撞向敵人的話，是有機會撞出敵人的特有寶物出來的。









◆前衝必殺技 ◆對空必殺技 ◆危險迴避技 ◆二段跳躍 ◆特殊攻擊——背後攻擊

行動表

(註1：○=可以／×=不可以)
(註2：下列是面向右方時的輸入方法；若面向左方則輸入相反方向)

行動名稱	操作	戰士	教士	妖精	侏儒	魔法使	盜賊
主要行動形式		劍系及多種武器攻擊	棍棒/回復及攻擊補助系魔法/不能使用利器攻擊	劍系攻擊／攻擊魔法	斧頭及多種武器攻擊	攻擊魔法/一擊必殺的毒針攻擊（弱攻擊）	劍攻擊
前衝	→→	○	○	○	○	○	○
後退	快速按跳躍掣2下	○	○	○	○	○	○
地下滑行	↓↘→+跳躍掣	○	○	○	○	○	○
蹲下	↙或↓或↘+跳躍掣	○	○	○	○	○	○
站起身	蹲下狀態時按跳躍掣	○	○	○	○	○	○
強攻擊	→+攻擊掣	○	○	○	○	○	○
轟飛攻擊	攻擊中緊按攻擊掣	○	○	○	○	○	○
向倒下的敵人作追打攻擊	走到敵人的側邊或上方按攻擊掣	○	○	○	○	○	○
前衝必殺技	↓↘→+攻擊掣	○	○	○	○	×	○
對空必殺技	↓↑+攻擊掣	○（可連續輸入2次）	○	○	○	×	○
盾防禦	緊按攻擊掣將控桿拉←	○	○	○	○	×	×
反擊	於防禦時，擋格了對手攻擊之後，立即將控桿拉→，就會使用對空必殺技反擊	○	○	○	○	×	×
舉起寶箱	在寶箱的上方按攻擊掣	○	○	○	○	×	○
開啟寶箱	於寶箱的下方按攻擊掣	○	○	○	○	○	○
擊破寶箱	攻擊寶箱（鐵寶箱不可）	○	○	○	○	○	○
其他特徵		可以作二刀流攻擊（要配合短劍）；當然，雙手武器不可（雙手劍及戰斧等）。	危險迴避技——TURNING UNDEAD可以在瞬間消滅不死系的敵人。教士的最強武器流星鎚可以作遠距離的攻擊，而且可作迴轉攻擊。	普通箭為無限發。跳躍中可以射箭。可以使用連續空中下刺	近距離攻擊的段數比較多。於空中時可以使用迴轉攻擊。連按攻擊掣可以使出百裂斬。可以使用雙手武器。	對強的敵人時可以利用毒針攻擊來扭轉形勢。後退會出現無敵狀態。可以裝備魔法杖。魔法特別強力。而且他是使用究極魔法FINAL STRIKE的主要關鍵。	可以無限投石。於敵人的背後時輸入→↓+攻擊掣，就可以使用背後攻擊。可作二段跳躍。三角跳（踩牆）亦可。可以發現陷阱。還可以盜出敵人的道具。

輔助道具 ICON



1）頭部份具。用作增加防禦力
2）衣服、鎧甲。遊戲開始時固定的裝備
3）鞋類。主要用作增加速度；有機會可以作浮空狀態
4）護腕系防具。大多用作增加攻擊力
5）盾。作為防禦敵人攻擊之用；其中有些是可以抵擋特定屬性攻擊
6）介指、杖。不同的道具會有其特定的效果
7）裝飾品。亦是不同的道具會有其特定的效果
？）秘寶。隱藏着特別用途的道具

能力值表

(註：S1=速度很快／S2=速度較普通／S3=速度很慢)

戰士

TYPE	腕力	知力	信仰／根性	敏捷度	耐久力	魅力	道具
A	12 (+0)	09	09 (+0)	12 (S2)	18 (+3)	16	METAL
B	14 (+1)	09	09 (+0)	12	18 (+3)	15	SPEED BOOT
C	15 (+1)	08	09 (+0)	11	18 (+3)	15	HELMET
D	16 (+2)	08	10 (+0)	11	17 (+2)	14	PROTECTION RING
E	17 (+2)	07	11 (+0)	10	16 (+2)	14	RESIST FIRE RING
F	18 (+3)	07	11 (+0)	08	15 (+1)	14	SPELL TURNING RING
G	18 (+3)	06	12 (+0)	07	14 (+1)	13	GAUETLET OF POWER
H	18 (+3)	06	12 (+0)	06	12 (+0)	13	ANKLET
I	18 (+3)	06	12 (+0)	06	12 (+0)	13	BRACELET
J	18 (+3)	06	12 (+0)	06	12 (+0)	13	ORB

教士

TYPE	腕力	知力	信仰／根性	敏捷度	耐久力	魅力	道具
A	12 (+0)	12	10 (+0)	12 (S2)	18 (+3)	18	METAL
B	13 (+1)	12	10 (+0)	10	16 (+2)	18	SPEED BOOT
C	13 (+1)	12	11 (+0)	09	16 (+2)	17	司祭之帽子
D	13 (+1)	12	11 (+0)	08	16 (+2)	17	PROTECTION RING
E	16 (+2)	12	11 (+0)	08	14 (+1)	17	RESIST FIRE RING
F	16 (+2)	12	12 (+0)	07	13 (+1)	16	SPELL TURNING RING
G	16 (+2)	12	12 (+0)	06	13 (+1)	15	GAUETLET OF POWER
H	18 (+3)	12	12 (+0)	06	12 (+0)	15	BROOCH
I	18 (+3)	12	12 (+0)	06	12 (+0)	15	BRACELET
J	18 (+3)	12	12 (+0)	06	12 (+0)	15	ORB

妖精

TYPE	腕力	知力	信仰／根性	敏捷度	耐久力	魅力	道具
A	09 (+0)	18	12 (+0)	15 (S2)	18 (+3)	15	METAL
B	11 (+0)	17	12 (+0)	15	16 (+2)		SPEED BOOT
C	13 (+1)	16	12 (+0)	15	16 (+2)		CIRCLET
D	14 (+1)	16	12 (+0)	14	14 (+1)		PROTECTION RING
E	14 (+1)	15	12 (+0)	14	13 (+1)		RESIST FIRE RING
F	16 (+2)	15	12 (+0)	14	13 (+1)		SPELL TURNING RING
G	16 (+2)	15	12 (+0)	14	10 (+0)		GAUETLET OF POWER
H	18 (+3)	14	12 (+0)	14	9 (+0)		EAR RING
I	18 (+3)	14	12 (+0)	14	9 (+0)		BRACELET
J	18 (+3)	14	12 (+0)	14	9 (+0)		NECKLACE

更改名字後的 TYPE 變化

遊戲中大家可以因應所更改的名字，而決定角色是那一個TYPE。這一個TYPE一共有A至J十個，除了會影響一開始所取得的輔助道具之外，其實角色的基本能力值是有所改變的；這些能力值包括腕力（攻擊力）、知力（魔法攻擊力）、信仰或根性（於瀕臨死亡時可以瞬間給敵人一個重創）、敏捷度（角色的機動力）、耐久力（防禦力）及魅力（謎之能力）以下就是一個各職業的TYPE能力表。

侏儒

TYPE	腕力	知力	信仰／根性	敏捷度	耐久力	魅力	道具
A	14 (+1)	08	11 (S2)	18 (+3)	12		METAL
B	15 (+1)	08	11	18 (+3)	11		SPEED BOOT
C	16 (+2)	07	10	18 (+3)	11		HELMET
D	17 (+2)	07	10	17 (+2)	14		PROTECTION RING
E	17 (+2)	06	09	16 (+2)	10		RESIST FIRE RING
F	18 (+3)	06	08	15 (+1)	10		SPELL TURNING RING
G	18 (+3)	05	07	14 (+1)	09		GAUETLET OF POWER
H	18 (+3)	05	06	12 (+0)	09		ANKLET
I	18 (+3)	05	06	12 (+0)	09		BRACELET
J	18 (+3)	05	06	12 (+0)	09		ORB

魔法使

TYPE	腕力	知力	信仰／根性	敏捷度	耐久力	魅力	道具
A	09 (+0)	15	14 (+1)	12 (S3)	16 (+2)	16	METAL
B	09 (+0)	15	14 (+1)	11	13 (+1)	15	SPEED BOOT
C	10 (+0)	16	14 (+1)	10	13 (+1)	14	MAGIC HAT
D	10 (+0)	16	14 (+1)	09	13 (+1)	14	PROTECTION RING
E	13 (+1)	17	14 (+1)	09	09 (+0)	14	RESIST FIRE RING
F	13 (+1)	17	14 (+1)	08	09 (+0)	14	SPELL TURNING RING
G	13 (+1)	18	14 (+1)	07	09 (+0)	13	GAUETLET OF POWER
H	16 (+2)	18	14 (+1)	06	09 (+0)	13	ROD OF FIRE
I	16 (+2)	18	14 (+1)	06	09 (+0)	13	ROD OF COLD
J	16 (+2)	18	14 (+1)	06	09 (+0)	13	ROD OF LIGHTNING BOLT

盜賊

TYPE	腕力	知力	信仰／根性	敏捷度	耐久力	魅力	道具
A	09 (+0)	09	09 (+0)	18 (S1)	16 (+2)	05	METAL
B	10 (+0)	09	09 (+0)	18	16 (+2)	05	SPEED BOOT
C	13 (+1)	10	09 (+0)	17	16 (+2)	06	HOOD
D	13 (+1)	10	09 (+0)	17	13 (+1)	06	PROTECTION RING
E	14 (+1)	11	10 (+0)	16	13 (+1)	07	RESIST FIRE RING
F	16 (+2)	11	10 (+0)	16	13 (+1)	07	SPELL TURNING RING
G	16 (+2)	12	11 (+0)	15	09 (+0)	08	GAUETLET OF POWER
H	17 (+2)	12	12 (+0)	15	09 (+0)	08	BROOCH
I	17 (+2)	12	12 (+0)	15	09 (+0)	08	BRACELET
J	17 (+2)	12	12 (+0)	15	09 (+0)	08	ORB

名字中如何取決是那個 TYPE

大家在輸入角色的名字時，其實是有一個公式去計算出，這一個名字究竟是那一個TYPE的，只要大家將輸入過的字母之對應數值全部加起來，若有十位數字的話，就將十位數字及個位數字加起，若總和還是有十位數字的話，就再一次將十位數字及個位數字加起，直至總和成為只得個數字，這麼，這個答案就是決定你是那個TYPE的數字了。以モロモメ為例，這個名字的對應數值是9998，將這四個數字加起上來，就等於35，由於這一個答案還有十位數字，於是大家可以再將這數字加起上來，這樣答案就是8，而8是屬於TYPE I的，所以モロモメ這個名字就一定是TYPE I了。

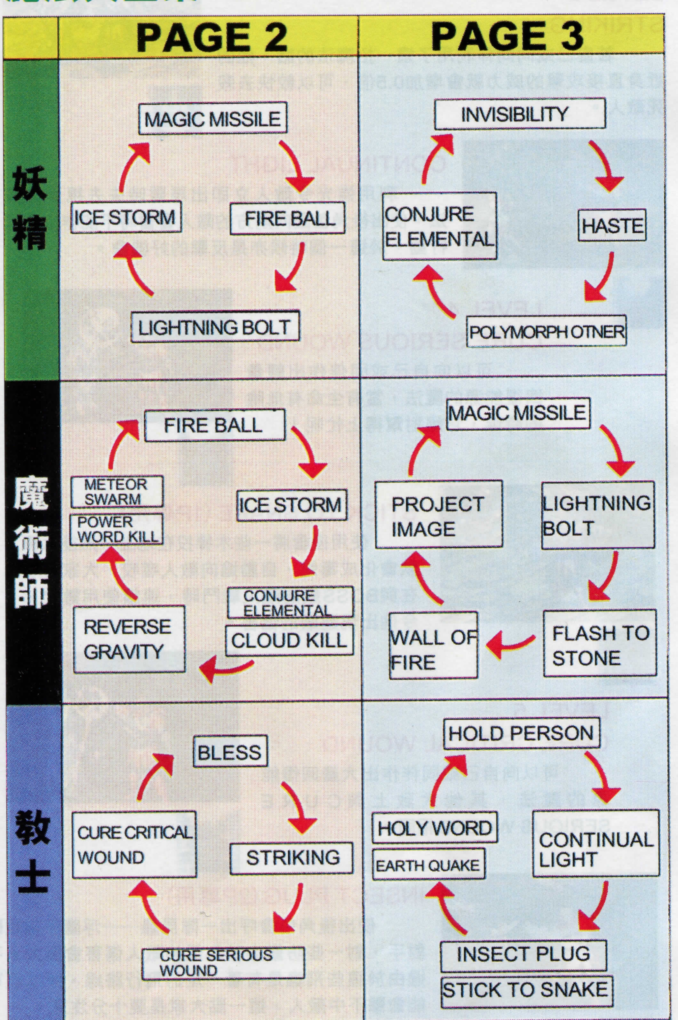
名字對應數值表

對應數值	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
輸入的文字	ア	イ	ウ	エ	オ	マ	ミ	ム	メ	モ
	カ	キ	ク	ケ	コ	ヤ	ユ	ヨ	—	!
	サ	シ	ス	セ	ソ	ラ	リ	ル	レ	ロ
	タ	チ	ツ	テ	ト	ワ	ヲ	ン	"	°
	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ァ	ィ	ゥ	ェ	ォ
	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ッ	ャ	ュ	ョ	?

TYPE 決定表

數值合計	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
TYPE	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

魔法大全集



妖精及魔法使共通魔法表

LEVEL 1
MAGIC MISSILE

利用魔法施放出魔法導彈，向敵人作出追蹤攻擊；LEVEL越高，彈的數目越多；是萬能型的攻擊魔法，亦是妖精及魔法使初期的可靠攻擊招式。

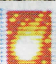




LEVEL 3
FIRE BALL

先將手舉起，然後製出一個火球再向前方地上投出，當火球投在地上的時候，那一帶的範圍就會出現大爆發，給敵人重創。要注意的一點，就是當舉起火球的那一個時候，是已經開始有攻擊力，而投出的軌道亦會攻擊到敵人；這樣，就算空中的敵人也可以用這一招攻擊到他。





LIGHTNING BOLT

使用時雙手會向前推出，然後射出一條電流各敵人掃過去，大定亦可以移動扭桿的↑或↓，來控制電流的攻擊方向，但最多只可以呈45度；若是敵人在低空的狀態，又或者倒在地上亦可以擊中他。









LEVEL 4
ICE STORM

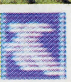
使出時畫面會刮起冰雹風暴，攻擊全畫面的敵人，包括已倒在地上的敵人。但是這一招的弱點是威力很低，用作援護同伴及對火炎屬性的敵人特別有效。

妖精魔法表

LEVEL 3
HASTE

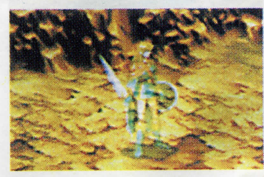
使用後我方全體的行動力都會增加一倍速度，這樣就算不論近身戰或遠距離攻擊(射箭等等)都可以更加快速。不過它的最大弱點，就是可能因為行動力太快而駕御不到，得到一個反效果。

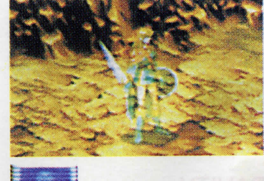




INVISIBILITY

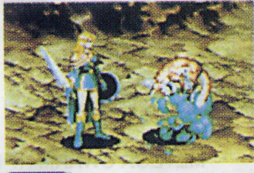
令到隊中一人變成隱身狀態，令敵人不能夠看到他在那裏而不向他攻擊，這樣就可以靜俏俏地走向敵人旁給乎一個大傷害；這亦是一招在沒有能源時十分有用的魔法。不過大家要注意的一點，就是在一些特定的敵人，在你隱身的時候亦可以看見你的，所以千萬不要太過濫用。

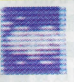


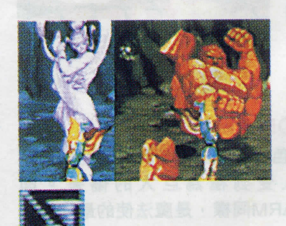


LEVEL 4
POLYMORPH OTHER

將一名敵人變做一隻無害的動物，然後他會逃離這裏。若對付一些十分強的敵人，就可以當作即死的魔法對付他。當然，對BOSS級的敵人是不會生效的啦！







LEVEL 5
CONJURE ELEMENTAL (風之精靈或大地之精靈)

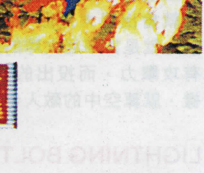
召喚出屬性精靈來向敵人作出全畫面攻擊的魔法；而妖精的這一招只會在風或大地這兩隻精靈之中二擇其一來使用。不過可惜由於這一招的攻擊力低，所以往往用作緊急迴避或援護同伴之用；就算敵人倒在地上，亦可以擊中他呢！



魔法使魔法表

LEVEL 4
WALL OF FIRE







使出的時候會各前方施放出一度火牆，直線向敵人攻擊；但若在臨放出火牆之前迴轉控桿一圈的話，就會先將火牆圍着自己的身邊轉一個圈，然後再向前方放出，這樣就可以連身旁的敵人也攻擊到了。



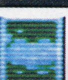

LEVEL 5

CONJURE ELEMENTAL (炎之精靈或水之精靈／1P專用)

與妖精那一招魔法效果相同的屬性召喚魔法，不過召喚出的不是風或大地精靈，而是炎或水之精靈，可以給全畫面的敵人作出一個強大的傷害，就算是倒在地上的敵人，亦可以追打到。

CLOUD KILL (2P專用)





使用後，含有毒蒸氣的雲會出現在整個畫面之中，可以給生物系的敵人作出一擊必殺。若是用來攻擊BOSS級的敵人的話，雖然不能令他即死，不過就會轉為攻擊力極高的傷害。



LEVEL 6
FLASH TO STONE

可以將敵人立即化成石頭的魔法，是一招對付強勁敵人十分有效的招式；不過出招時只會向前方直線攻擊。這一招的特點是雖然不可以將BOSS級敵人石化，不過也可以作為一定傷害的攻擊。

PROJECT IMAGE

使出時身體會化成多個幻影，於這一個時候角色會呈完全無敵狀態，大家可以趁機向敵人作出攻擊或穿過陷阱。




LEVEL 7
REVERSE GRAVITY

這是一招反重力的魔法，使出時身旁會出現一個魔法印，然後在這一個魔法印四周的敵人會昇上空中，然後跌回地上；大家亦可以利用這一招作地上追打魔法，因為就算敵人倒在地上，亦可以攻擊到他啊！

LEVEL 8




METEOR SWARM (1P專用)

令天空上降下流星，落下的同時會帶有攻擊力，而且當流星落在地面時，會出現大爆發，這一些爆風亦可以攻擊敵人；是魔法使的最強魔法。

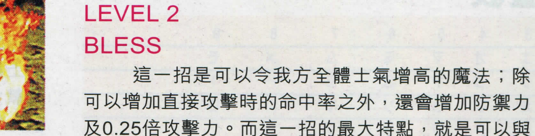



POWER WORD KILL (2P專用)

使出時角色會唱詠出一句死亡的咒語，令畫面上的敵人受到極為巨大的傷害。與METEOR SWARM同樣，是魔法使的最強魔法攻擊。

教士魔法表

LEVEL 2
BLESS



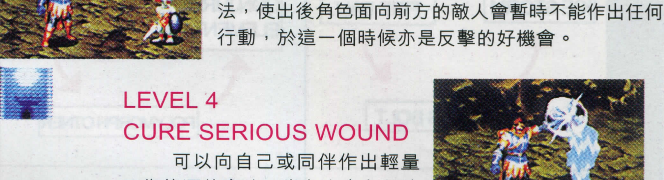
這一招是可以令我方全體士氣增高的魔法；除可以增加直接攻擊時的命中率之外，還會增加防禦力及0.25倍攻擊力。而這一招的最大特點，就是可以與STRIKING一起併用。

HOLD PERSON

在使出後天上會降下最多三條繩，然後將類似人類的敵人縛住，令其在一定的時間內不能行動，大家可以趁機反擊；許多時在危急的關頭使用會十分有效。若是敵人倒下了，亦可以將他立即縛起。

LEVEL 3
STRIKING

若自己或同伴利用了這一招魔法的話，他的近身直接攻擊的威力就會增加0.5倍，可以較快去殺死敵人。



CONTINUAL LIGHT

利用強光令敵人立即出現暫時失去視覺的魔法，使出後角色面向前方的敵人會暫時不能作出任何行動，於這一個時候亦是反擊的好機會。

LEVEL 4
CURE SERIOUS WOUND




可以向自己或同伴作出輕量回復能源的魔法，當有生命有危險的時候，它絕對幫得上忙呢！



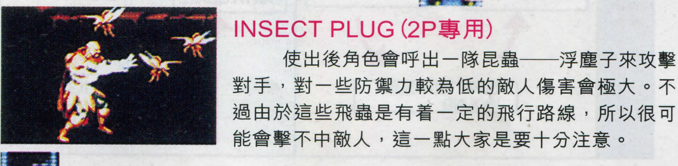

STICK TO SNAKE (1P專用)

使用後會將一些木棒投在地上，然後木棒就會化成毒蛇，自動追向敵人噬咬，大家可以在與BOSS級的敵人戰鬥時，連續使用數次，令他出現連續的傷害。

LEVEL 5
CURE CRITICAL WOUND




可以向自己或同伴作出大量回復能源的魔法，其他大致上與CURE SERIOUS WOUND相同。

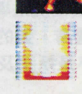


INSECT PLUG (2P專用)

使出後角色會呼出一隊昆蟲——浮塵子來攻擊對手，對一些防禦力較為低的敵人傷害會極大。不過由於這些飛蟲是有着一定的飛行路線，所以很可能會擊不中敵人，這一點大家是要十分注意。

LEVEL 7
HOLY WORD (1P專用)





使出後教士會唱詠出一句神聖的咒語，然後向一定範圍之內的所有敵人攻擊作出強力的攻擊。

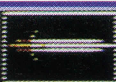


EARTH QUAKE (2P專用)

當使用了這一招魔法之後，整個畫面中的地面都會出現強烈的震盪，令到敵人受到極大的傷害。不過要注意的，就是這一招魔法是對飛行及已經跳起了的敵人是完全無效的，這一點大家要留意啊！



武器道具表

SHORT SWORD

▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
妖精的初期裝備，同樣跟隨着角色昇LEVEL的話，是會昇LEVEL為1~4。當戰士裝備了這一把劍時同配合NORMAL SWORD，就可以使用二刀流攻擊。

NORMAL SWORD
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
戰士與盜賊的初期裝備，侏儒及妖精亦可裝備。若是初期裝備的話，是會跟隨着角色的LEVEL而上昇這把劍的LEVEL的，而LEVEL則為1~4。

BASTARD SWORD
▲寶箱中取得
▲商店中購買
售價：1500SP
與NORMAL SWORD及SHORT SWORD的LEVEL 4威力相若的武器；攻擊距離較遠是它的特點。

TWO HAND SWORD
▲寶箱中取得
▲商店中購買
售價：6000SP
要利用雙手才可以使用的大型武器，除了威力極高之外，敵人也不可以抵擋；不過只有戰士刀可以使用。

詛咒之劍1
▲寶箱中取得
售價：——
是被詛咒了的劍之一，當攻擊的時候會有機會令自己受傷，但當利用了這一把劍攻擊了50次之後，劍就會解封，變成SWORD OF LEGEND。

詛咒之劍2
▲寶箱中取得
售價：——
同樣是被詛咒了的劍，當攻擊的時候會有機會令自己麻痺，威力與BASTARD SWORD差不多。但敎士拾這一把劍8次的話，劍亦會解封，變成HOLY AVENGER。

炎之劍
▲寶箱中取得
售價：——
攻擊時會有火炎出現的魔法劍，敵人中劍後會冒出火炎，由於攻擊速度快而且範圍大，所以十分安全；對冰系的敵人或只怕魔法的敵人的確大派用場！

冰之劍
▲寶箱中取得
售價：——
攻擊時會有冰雪出現的魔法劍，敵人中劍後會結成冰塊，攻擊的速度亦非常快範圍也非常大，使用時亦十分安全；對火系的敵人亦特別有效。

雷之劍
▲寶箱中取得
售價：——
與炎之劍及冰之劍大致相同，是一柄攻擊時會出現雷電的魔法劍；不過由於出招時間較慢，所以在使用時並不是可以太過信賴。

DRAGON SLAYER
▲取得了紅龍之角後，於接下來的商店中與店員交換
售價：——
以紅龍之角製造出來的武器，用作殺龍的話，威力會大大提昇；大家亦可以利用它當作魔法劍去殺死只怕魔法攻擊的敵人。

HOLY AVENGER
▲解除詛咒之劍2的封印
售價：——
攻擊一下就可以殺死不死系敵人的聖劍，對不死系的BOSS亦非常有用；大家亦可以當作魔法劍去殺死只怕魔法攻擊的敵人。

SWORD OF LEGEND
▲解除詛咒之劍1的封印
售價：——
是遊戲中最強的劍，威力超乎想像，可以一下子敵死敵人；大家亦可以當作魔法劍去殺死只怕魔法攻擊的敵人；不過要得到它也要冒很大的危險呢！

HAND AXE
▲初期裝備
▲寶箱中取得
售價：——
侏儒初期裝備的單手斧，可以昇LEVEL去1~4；其他的角色(除魔法使)也可以使用。

BATTLE AXE
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
亦是雙手裝備的武器，攻擊力十分大；不過由於出招時較慢，所以往往會被敵人在空隙中反擊；而且只有戰士才可以使用。

MACE
▲初期裝備
▲寶箱中取得
售價：——
敎士初期使用的裝備，同樣可以昇LEVEL到1~4。不過這一把武器的攻擊距離十分近是一大弱點。

WAR HAMMER
▲寶箱中取得
▲商店中購買
售價：2500SP
擁有威力絕大特點的武器，不過唯一的弱點是當擊中敵人時，會很慢才可以收招，在這一個時候是十分容易被攻擊。

MORNING STAR
▲寶箱中取得
▲商店中購買
售價：8000SP
威力極強的流星鎚，除了可以伸長攻擊之外，還可以用作迴轉攻擊，在敵人近身時會十分有效，而且就算敵人倒下了，大家亦可以用這一招作追打用途。

冰之杖
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲商店中購買
售價：1200SP
使用時地上會出現冰槍，令敵人結成冰塊，而且大家可以用作攻擊倒在地上的敵人；雖然如此，但是由於攻擊力極低，而且只得20發，所以使用率亦不算高。

炎之杖
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲商店中購買
售價：1200SP
使用時前方會出現一個小型火球，令敵人冒火；但它亦同樣犯了一個弊病，就是攻擊力極低了，當然它亦只得20發，使用率亦是不高。

雷之杖
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲商店中購買
售價：1200SP
使用時前方會出現一個一段距離縱向的閃電，令敵人遭受電擊；雖然它亦只得20發，不過由於攻擊範圍較大及可以輕易追打到敵人，所以的確有着的一定的實用價值。

麻痺之杖
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲商店中購買
售價：800SP
當敵人被擊中後，就會出現一段時間的麻痺狀態；但同樣只得20發。

STRIKING之杖
▲初期裝備
售價：——
魔法使的初期武器，若使用了STRIKING這一招魔法的話，攻擊力就會高出很多。

SNAKE STAFF
▲寶箱中取得
▲取得了紅龍之角後，於接下來的商店中與店員交換
售價：——
攻擊敵人時會有蛇出現，並且噬咬着敵人，攻擊力十分不俗。只有敎士才可以裝備。

精靈之杖
▲寶箱中取得
售價：——
裝備後使用魔法CONJURE ELEMENTAL的話，攻擊力會提高。取得地方就是不與紅龍戰鬥時，在地下70階的寶箱中取得。

MAGICAL POWER之杖
▲取得了紅龍之角後，於接下來的商店中與店員交換
售價：——
裝備後使用任何魔法都會增加威力的魔法杖。

WIZARDRY之杖
▲寶箱中取得
售價：——
裝備後使用任何魔法都會增加威力的魔法杖。而使用究極魔法FINAL STRIKE，是必定要有這一枝杖才可以發動的。

ROD OF FIRE
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲地上拾到
售價：——
增加炎系魔法的攻擊力。

ROD OF COLD
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
增加冰系魔法的攻擊力。

ROD OF LIGHTNING BOLT
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲地上拾到
售價：——
增加雷系魔法的攻擊力。

NORMAL SHIELD
▲初期裝備
售價：——
戰士、敎士、妖精及侏儒的初期裝備，可以用作抵擋敵人的攻擊。

FLAME SHIELD
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
可以抵擋到一切火炎攻擊，不過對紅龍及SYNN的DRAGON BREATH例外。

ICE SHIELD

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
可以抵擋到一切冰系攻擊。

HOLY SHIELD
▲寶箱中取得
售價：——
可以抵擋暗黑的攻擊，如DARK WARRIOR放出的黑炎等等。

DRAGON SHIELD
▲於STAGE 8-A取得了龍之鱗後，在接下的商店中與店員交換
售價：——
以龍之鱗製作出的龍之盾，可以抵擋一下紅龍及SYNN的DRAGON BREATH，雖然擋後不會死亡，不過仍然會損耗一定的能源。

MAGIC MISSILE RING
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
使出後會放出一粒MAGIC MISSILE，威力很低。

FIRE BALL RING
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲商店中購買
售價：400SP
放出一個小火球轟在前方地面，並出現小爆風，不過威力亦較為低了。

LIGHTNING BOLT RING
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲商店中購買
售價：500SP
使用後可以向前方一直線射出雷電，但不像魔法般可以調較角度。

INVISIBILITY RING
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
使用後可以將自己或同伴隱形，但有些敵人依然可以看到呢！

POLYMORPH OTHER
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
與魔法同樣，將一名敵人變做一隻無害的動物，然後他會逃離這裏。對BOSS依然不可生效。

CURE SERIOUS WOUND RING
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲商店中購買
售價：1000SP
可以向自己或同伴作出輕量回復能源，但回復量比起魔法CURE SERIOUS WOUND更少。

CONTINUAL LIGHT RING
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲商店中購買
售價：500SP
利用強光令敵人立即出現暫時失去視覺的魔法，使出後角色面向前方的敵人會暫時不能作出任何行動，於這一個時候亦是反擊的好機會。

JINN SUMMONING RING
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
使用後會召喚出燈神——JINN，向全畫面的敵人作出攻擊。

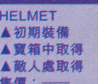
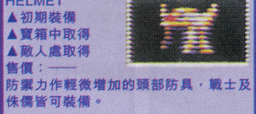
PROTECTION RING
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
取得後防禦力會增加的指輪。

RESIST FIRE RING
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
取得後不怕火系攻擊的指輪，但對紅龍及SYNN的DRAGON BREATH例外。

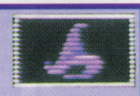
SPELL TURNING RING
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
取得後，可以防止一定回數的魔法攻擊，但對METEOR SWARM無效。



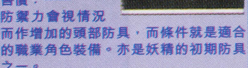

HOLYNESS RING
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
取得後使用TURNING UNDEAD會有100%成功。

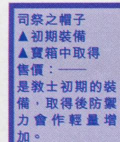
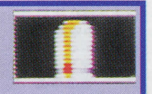



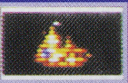
HELMET
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
防禦力作輕微增加的頭部防具，戰士及侏儒皆可裝備。


MAGICAL HAT
▲初期裝備
▲寶箱中取得
售價：——
防禦力作輕微增加的頭部防具，只有魔法使才可裝備。


HOOD
▲初期裝備
▲寶箱中取得
售價：——
防禦力作輕微增加的頭部防具，只有盜賊才可裝備。

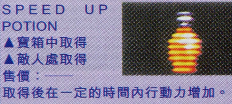

CIRCLET
▲初期裝備
▲寶箱中取得
售價：——
防禦力會視情況而作增加的頭部防具，而條件就是適合的職業角色裝備。亦是妖精的初期防具之一。

司祭之帽子


▲初期裝備
▲寶箱中取得
售價：——
是教士初期的裝備，取得後防禦力會作輕量增加。

TIARA

▲寶箱中取得
售價：——
頭部用的防具，若是妖精裝備的話，防禦力會大大提高。

HEALING POTION
▲地上拾到
▲寶箱中取得
▲商店中購買
▲敵人處取得
售價：各商店價格不同
取得後能源會作微量回復。

SUPER HEALING POTION
▲地上拾到
▲寶箱中取得
▲商店中購買
▲敵人處取得
售價：各商店價格不同
強力的治癒之藥，回復量比HEALING POTION為多。

SPEED UP POTION

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
取得後在一定的時間內行動力增加。

POWER UP POTION

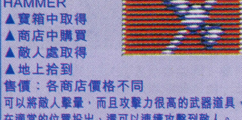
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
取得後，在一定時間內攻擊力會增加。

DIMINUTION
▲矮人之村中與村民交談時購買
售價：0SP
極微量的小型回復藥；當幫助了矮人之村的村民後，在村中就可取得。

ARROW
▲寶箱中取得
▲商店中購買
▲敵人處取得
售價：各商店價格不同
可以遠距離攻擊敵人；不過對BOSS威力會減半。

SILVER ARROW
▲寶箱中取得
▲商店中購買
▲敵人處取得
售價：各商店價格不同
同樣可以遠距離攻擊敵人；由於箭中擁有神聖的魔法，所以可以攻擊到一些只怕魔法的敵人；威力是ARROW的1.5倍；不過對BOSS威力亦依然減半。

FIRE ARROW
▲敵人處取得
售價：——
與SILVER ARROW一樣，可以攻擊到一些只怕魔法的敵人，不過威力比SILVER ARROW就弱了一點。

THROWING HAMMER

▲寶箱中取得
▲商店中購買
▲敵人處取得
▲地上拾到
售價：各商店價格不同
可以將敵人擊暈，而且攻擊力很高的武器道具，在適當的位置投出，還可以連續攻擊到敵人。

OIL
▲寶箱中取得
▲商店中購買
▲敵人處取得
▲地上拾到
售價：各商店價格不同
由於投出後前方地上會出現一小團火炎，而且可以攻擊到倒下了的敵人，所以在BOSS戰時十分有用。

大OIL
▲寶箱中取得
▲商店中購買
▲敵人處取得
售價：各商店價格不同
與OIL一樣可以攻擊到倒在地上的敵人，而且爆出的火團一共有三個，所以投出的位置適當，這樣在BOSS戰時連擲9個的話，的確可以給他一個重創。

DAGGER
▲寶箱中取得
▲商店中購買
▲敵人處取得
售價：各商店價格不同
使用後會投出刀子，可作遠距離攻擊，不過由於不同職業的角色投擲的速度都會不同，所以使用時還是三思好了。

SILVER DAGGER
▲寶箱中取得
▲商店中購買
▲敵人處取得
▲地上拾到
售價：各商店價格不同
攻擊力為DAGGER的1.5倍；同樣可以攻擊到一些只怕魔法的敵人。

SPEED BOOT

▲初期裝備
▲寶箱中取得
售價：——
取得後行動的速度會增加。

TRAVELLING & REAPING BOOT

▲盜賊的初期裝備
售價：——
擁有這一對靴，可以利用二段跳躍及三角跳。

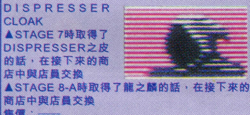
REPETITION BOOT
▲寶箱中取得
▲取得了BEHOLDER之眼後，在接下來的商店中與店員交換
售價：——
在取得後只要連按跳躍掣，就可以浮在空中移動。

GAUETLET OF POWER
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
取得後攻擊力會增加。

WONDER EGG
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
▲取得了OWLBEAR之蛋後，在商店中與店員交換
售價：——
使用後會有一隻OWLBEAR出來幫忙，協助攻擊敵人。

EFREET BOTTLE

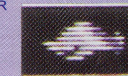
▲寶箱中取得
▲地上拾到
售價：——
使用後炎之精靈——EFREET會出現，並且攻擊全畫面的敵人。

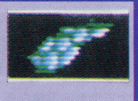
DISPRESSER CLOAK

▲STAGE 7時取得了DISPRESSER之皮的話，在接下來的商店中與店員交換
▲STAGE 8-A時取得了龍之麟的話，在接下來的商店中與店員交換
售價：——
利用D.PRESSER的皮來製造出來的斗蓬。可以不怕敵人的石頭、箭、槍及刀子等投擲攻擊。

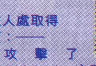
BEHOLDER之眼

▲敵人處取得
售價：——
當殺死了BEHOLDER時有機會跌下的寶物。

DISPRESSER之眼
▲敵人處取得
售價：——
當殺死了D.PRESSER時有機會跌下的寶物；可以清楚看到被迷惑了的地方，不致迷路。

DISPRESSER BEAST之皮

▲敵人處取得
售價：——
當攻擊了D.PRESSER一定程度，就有機會跌下的寶物。

龍之麟

▲敵人處取得
售價：——
當攻擊了黑龍一定程度，就有機會跌下的寶物。

MANTICORE之皮


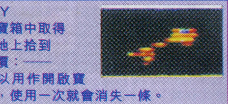
▲敵人處取得
售價：——
當攻擊了MANTICORE一定程度，就有機會跌下的寶物。

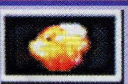
OWLBEAR之蛋
▲敵人處取得
售價：——
利用盜賊前衝撞向OWLBEAR，就有機會取得；拿去商店中找店員交換，可以取得WONDER EGG。

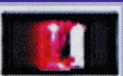
龍之角

▲敵人處取得
售價：——
當攻擊了紅龍一定程度，就有機會跌下的寶物。

METAL
▲初期裝備
▲寶箱中取得
售價：——
利用這一個金幣，可以在商店中交換一件道具(矮人之村除外)。

KEY

▲寶箱中取得
▲地上拾到
售價：——
可以用作開啟寶箱，使用一次就會消失一條。

瑪瑙

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

紅寶石

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

石榴石

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

軟木石

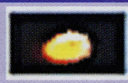
▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

鑽石

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

海藍寶石

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

貓眼石

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

綠寶石

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

縞瑪瑙

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

NECKLACE

▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲地上拾到
售價：——
防禦魔法攻擊的能力增高。

ORB

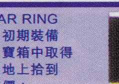
▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲地上拾到
售價：——
對麻痺及石化無效。

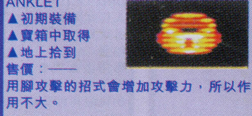
BRACELET

▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲地上拾到
售價：——
增加角色的腕力，令攻擊力大增。

BROOCH

▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲地上拾到
售價：——
是一粒美麗的寶石，作用不明

EAR RING

▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲地上拾到
售價：——
增加魔法攻擊力；可以配合ROD OF FIRE、ROD OF COLD及ROD OF LIGHTNING BOLT一併使用，增加更高的魔法攻擊力。

ANKLET

▲初期裝備
▲寶箱中取得
▲地上拾到
售價：——
用腳攻擊的招式會增加攻擊力，所以作用不大。

書本

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

香水

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

雕刻

▲寶箱中取得
▲敵人處取得
售價：——
作為增加經驗值之用。

使用2P角色

若大家想使用2P的角色的話，是可以在選角的時候，按下START掣決定，這樣就可以選擇到2P的角色來使用了。



避過DRAGON BREATH的方法

當與紅龍或最後BOSS——SYNN的時候，大家有否中過牠的一擊必殺招式——DRAGON BREATH呢？只要在家注意以下事項，就可以避過這一招絕技了。(一)若看見牠的頭而牠正在吸氣的話，便隨意往左或右方作不停前衝。(二)若地面被一股吸力吸着的話，就向吸氣的方向走去。(三)當一切都突然平靜下來的話，就往最左或最右方，站在石壁的下方。若是依照以上的方法，就可以避過這一招一擊致命的絕招了。



在商店處換取武器

若取得了一些秘密道具的話，就可以在商店之中，用浮標指着店員來按，這樣就可以換取道具了。



簡單地使用轟飛攻擊

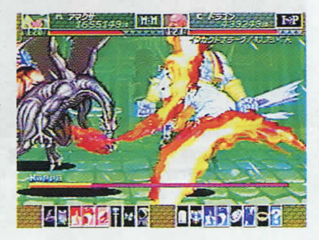
只要大家選擇沒有道具的一格，然後按下道具及魔法使用掣，這樣角色就可以隨時使出轟飛攻擊了。

簡單地使用四連射箭及四連投石

先開啟道具一欄，然後將選去射箭或投石一項，再立即連按2~3下道具或魔法使用掣，這樣，角色就會立即使用四連射箭及四連投石了。

使用究極魔法~FINAL STRIKE的條件

使用究極魔法——FINAL STRIKE的條件，就是要兩人同時玩，要有一名玩者使用魔法使，並在之後取得了武器——WIZARDRY之杖，之後當魔法使的LEVEL到達了20而且兩名角色的經驗值到了一定的程度，這樣WIZARDRY之杖就會閃動，在這一個時候兩人立即按下3個掣以上，就會自動使出。不過在使用後，兩人的能源會只餘下一點點，所以在非肯定安全的情況下，千萬不要使用啊！



解封詛咒之劍1的安全方法

方法一：先裝備了詛咒之劍1，再一下一下地按掣攻擊，當角色一出現扣能源狀態的時候，另一位同伴就立即使用STRIKING、INVISIBILITY、CURE CRITICAL WOUND及CURE SERIOUS WOUND等魔法或指輪來使用到用劍那人的身上，這麼，用劍的人就不會扣一滴能源，但詛咒之劍1就當使用了一下。

方法二：角色先跳起，然後在臨落到地面的一瞬間按下攻擊掣(要看得很準)，這樣亦可以安全地將劍解封。







魔法使的完全無敵技

大家在選擇一招不能再可使用的魔法，然後按魔法掣使用，這樣角色就會拿出一卷卷軸，在這一個時間中立即連按兩下跳躍掣，用後退CANCEL拿出卷軸的動作，然後再於後閃的那個動作中按魔法掣，這樣角色就會再次拿出卷軸，重覆以上的動作的話，就沒有東西可以攻擊到你了。大家若要簡化這一個動作，其實也只需連續按下魔法掣及跳躍掣，來使出這一招無敵技。





魔法使的無限HIT攻擊

「攻擊→強攻擊(即毒針攻擊)→轟飛攻擊→前衝攻擊→強攻擊(即毒針攻擊)→轟飛攻擊→前衝攻擊→……」這一招，是可以無限地追着敵人攻擊，若畫面上敵人不是太多的話，是足可屈死一名敵人的。





製造商：EIDETIC
記憶：1 BLOCKS
AVG／1P／MEM
容量：CD-ROM

TEXT：爛命特種部隊J.J

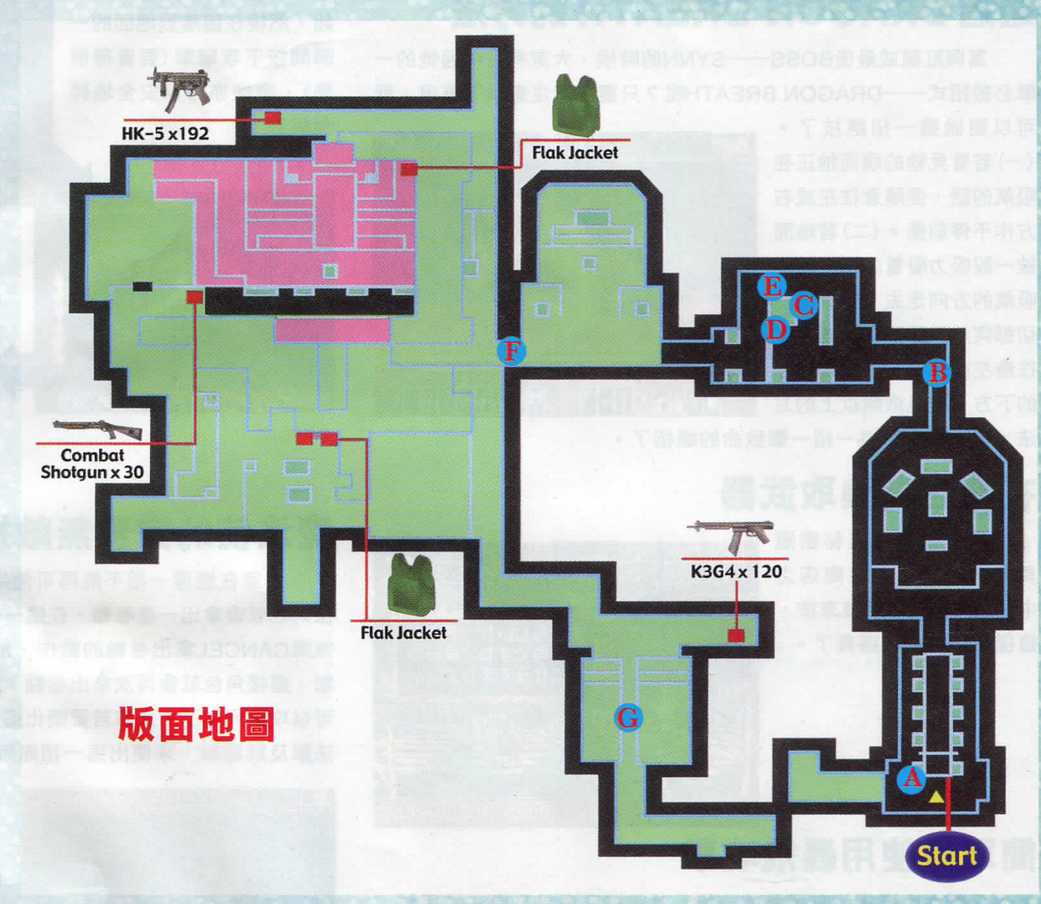


SYPHON FILTER

特種部隊攻略第二章

MISSION 6:EXPO CENTER RECEPTION

這版的第一個任務是要跟蹤PHAGAN直至他到達秘密的約定地點，由於被對方發現便會任務失敗，隱藏自己的行蹤很重要，而如何隱密地解決途中的七名守衛則成了這部份的難關；為了不被人發現，整個過程只能使用9MM、狙擊槍或有限制地使用電槍，而且當同時要對付兩名敵人時，亦必須要待他們相距一定距離 1才可逐個擊倒，否則另一人便會因發現同僚被殺而發現你的存在(這種真實感是在下喜歡這遊戲的原因之一)。





■版面開始後應爬上左面的梯級A，然後在第二級的邊沿蹲下躲着。



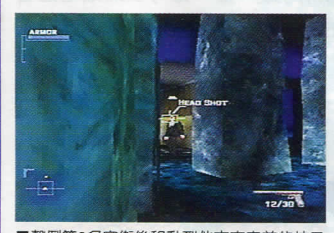
■其中一名守衛會沿斜路向這邊走過來，你大可待他走至最下方停了下來時才慢慢地瞄準。



■之後只要按着L1和R2，便可探頭到右方幹掉第2名守衛。



■雖然剛走到這附近時會馬上發現第3名守衛移動，但這時只得很少時間瞄準，倒不如等他停了下來後再從後接近進行攻擊。



■擊倒第3名守衛後移動到他本來守着的柱子背後，按L1和R2探頭到右方便可瞄向第4名守衛。



■當接近B這彎位時，會發現第5名守衛正在深處左右不斷來回的巡邏，雖然有一定的難度，但只要在出現HEAD SHOT字樣時開槍即可。



■接近C的柱位時，第6名守衛會突然出現，這時應按L2逃至D的柱後暫避，待這守衛移動至B附近背向你時，便可安心的進行攻擊。



■最後一名守衛可算是最難應付的，首先你要從E的柱位移前一兩步，然後盡快後退，這樣便能觸發這守衛出現，這守衛的移動模式以前後為主，當背向你的時候大約有2秒時間，你要趁這段時間瞄準加開槍，否則便會被發現。

OBJECTIVES:FIND SECURITY CARDKEYS

當成功跟縱PHAGAN來到這個房間後，需隱密行動的條件便會暫時告一段落，但在繼續追縱PHAGAN之前，要先一邊前進一邊找尋數張開啟閘門用的CARDKEYS。第一張CARDKEY在房間內的中BOSS級敵人BENTON身上。這時主角會身處房間的後方，最佳的戰法當然是躲在一角瞄準BENTON的頭射過去，但他一發覺有人瞄準他便會馬上逃到別處（甚至會衝上前主動攻擊），所以這時要使用一點小技巧，在瞄準時先將發射點調至和他的頭同一高度，然後突然以掃射的方法向他的頭那方射過去，便能令他沒有時間逃走。

從BENTON的屍體上取得CARDKEY後，便可用來打開通往下個房間的閘門，不過在開門前最好先擊倒門後轉角處的敵人；接着主角會一腳踢開那寫有「MUSEUM STAFF ONLY」的門，隨即受到敵方一輪掃射來歡迎，所以開門後應馬上按L2或R2躲在一方，然後才將裏面的敵人逐個擊倒。

沿房間內的木箱爬到上層後，可用鎗射毀門鎖，會來到一個像神殿門外建築的地區，當解決了最初的3名敵人降至低層時，可從其中一人的屍體上找到另一CARDKEY，但亦隨即會再出現3名敵人，當清理好現場後，可爬回上層向密碼鎖使用CARDKEY，這其實是F的閘門的開關，但每次開關的時間很有限，所以在開門後要使用中央的斜台滑下來減少所需時間。

及時通過閘門後，接下來會來到一個有一台飛機模型吊在半空的展覽室，擊倒這裏守衛後，會得到第3張CARDKEY，得到一個CHECKPOINT。

繼續前進會來到一個放有大型火箭模型的房間，這裏在進入時會先遇上兩名敵人，而當來到房間深處時則會再出現多兩名敵人，解決他們後可先按掣令升降板來到這一層，但接着的技巧便是要站在升降板上瞄向上方的開關掣射過去，這樣才可令升降板上升。

來到上層時會馬上遇到兩名敵人，解決他們後沿着通道直走便可找到完成這任務所需的最後一張CARDKEY，但需留意途中會有一些敵人從遠處隔着玻璃向這邊射過來。



■對付BENTON時，可先將準星移到和他同一高度……



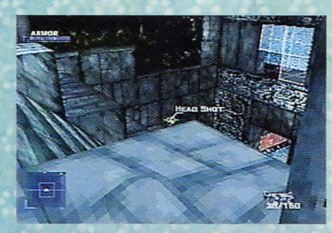
■之後以掃射的方式移動準星，便可用較輕鬆的方法解決他。



■閘門後有一位敵人守在彎位後的暗處，在開啟閘門前應先將他處理掉。



■這裏的鐵門上了鎖，但只要瞄準鎖的位置開槍便可將鎖射毀。



■來到這地區時，最初要解決據守在下方的數名敵人。



■擊退敵人的第一輪攻擊後，可從其中一人的屍體找到CARDKEY，但要注意敵方的第2輪攻擊很快便會開始。



■當第2輪攻擊結束後，可爬回這裏按掣，若能保持圖中的姿勢，則按掣後可馬上按L2來加快滑下的速度。



■處理掉這房間內的敵人後，可從屍體身上找到另一張CARDKEY。



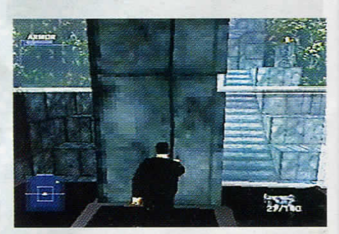
■來到這裏時會突然再有兩名敵人出現，要注意其中一人會向着這邊衝過來。



■這火箭模型的升降台共有三個停點，但最初來到時切記首先要按掣令升降台來到你這一層。



■一般情況下這升降台是不會上升的，你需站在升降台後瞄準上層的按掣位置開槍才可。



■這附近有不少敵人從之前你曾經過的地區向這邊射過來，講究安全的話可先擊倒他們才繼續前進。

OBJECTIVES:CAPTURE PHAGAN ALIVE

回到火箭模型的升降台後，這次只要正常地按△掣來開動升降板，便會下降來到儲物室的位置，解決這裏的兩人後可開啟一個通往模擬火星環境的房間的門，雖然入口前方有一塊紅色的石頭，但因敵人會從多個方向攻擊，所以還是應守在門的左右較佳；擊倒這裏的敵人後，會來到G點的房間，這邊是個模仿登陸月球環境的房間，而這裏最大的特色是當走進房間後會突然有多名敵人從2樓湧出，若留在房間下層應戰必死無疑，唯一較有效的戰法是將敵人引出後先退回房間外，擊倒他們後才再次進入房間內，經救生艙上的樓梯離開後，便能完成這一版。



■儲物室內的鐵櫃放了C-18等道具，不要忘了取得。



■這房間內雖然看似可以利用石塊作掩護，但實際上會因為敵人從多個角度射擊而避不過全部砲火。



■來到這房間後，上段的鐵欄會突然跑出數名身穿避彈衣的敵人；由於守在房間內是沒有死角供迴避之用的……



■所以應第一時間逃走，回到房間外再作逐個擊破。



■最後是經太空船登陸艇的上方爬上鐵欄離開。

MISSION 7:EXPO DINORAMA

OBJECTIVES:FIND SECURITY CARDKEYS

這一版會由警備室內一場意想不到的激戰來揭開序幕；四名身穿避彈衣的敵人會破門而入，由於他們隨即會分散來攻擊，為了增加可作躲避的地點，不妨在開始時先躲在身後的辦公桌下，對準從門口衝進來的敵人掃射一輪，大概能「擊落」一、兩人的，之後若想硬碰的話，可到房間角落的鐵櫃取下K3G4來增強火力，但當然最好還是能瞄準敵人頭部開槍，這樣便能在戰鬥後接收他們的避彈衣自用。

接着會暫時沒有敵人出現，而主角則會來到一個玻璃天花房間的上層，這裏雖然看似沒有路可繼續前進，但只要攀上兩旁的支架爬向中央，便可跳進玻璃天花強行衝入下層的房間，這裏正是展覽館的大堂，兩旁則有大量敵人埋伏着，其中一人更拿着CARDKEY；由於敵人的攻擊來自前後兩方，理論上沒有死角可言，所以較佳的應戰方法是甚麼也不理先強行攀上其中一邊的閣樓，再以那處為據點將敵人逐一消滅，當取得CARDKEY後可回到地面，但要小心會有一兩名敵人這時才突然出現的。

Flak Jacket

HK-5 x192

版面地圖



■剛開戰時辦公桌下是不錯的截擊地點。



■鐵櫃內的K3G4攻擊力很強，但因為取道具時敵人仍可攻擊，所以不應勉強去取。



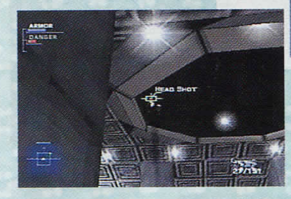
■來到這房間時，可先攀上兩旁的鐵架…



■之後只要移動到中央按下，便可像成龍的動作片那樣從天而降。



■解決眼前的敵人後爬上其中一方的閣樓，找個有利位置。



■敵人除了埋伏在對面之外，亦有不少是站在玻璃天花之上的。



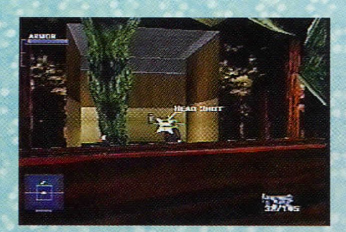
■取得屍體身上的CARDKEY便會獲得CHECKPOINT，但不妨在全滅這一區的敵人後才去取得，這樣即使下一個任務失敗，要重玩的部份亦可較少。

OBJECTIVES:CAPTURE ARAMOV AND PHAGAN ALIVE

繼續前進會來到一個放有綠色暴龍模型的房間，這裏在進入時前後兩方均會有敵人出現，而房間中央兩枚巨木之間正是迴避的最佳位置(當然要蹲下了！)，接着雖然可按動門掣升起鐵閘進內，但卻應在走進鐵閘一定距離後馬上折返，因為房外會有兩名新增的敵人突然出現，在下的戰法是忍痛先逃回對付上一批敵人的位置，然後再以同樣方法處理眼前的敵人；之後總算可以安心的進入鐵閘之內，而裏面的兩名敵人都不算太難應付。

這版的最後一個任務是生擒PHAGAN，這時他正被ARAMOV用槍要脅說出生化實驗室的位置，你要先換上狙擊槍接近，直走到長頸龍模型尾部的下方，然後在兩人對話結束前瞄準ARAMOV的武器(WEAPON)開鎗，由於時間只得很少，整個過程必須要快，但始終要瞄準的只是數個PIXEL大小的東西，說不定要多試幾次。

當成功擊中ARAMOV手上的武器後會獲得一個新的CHECKPOINT，這時你可攀上長頸龍的尾巴從它的背部移動，但因為會有數名守衛衝進來，所以應在引來守衛後先跳回地面、以恐龍腳作掩護解決這班敵人，當再沒有敵人後，便可從恐龍背攀上上方的鐵架，之後只要和留在原位的PHAGAN接觸，便可完成這一版。



■進入恐龍房間後，只要守在這個位置，基本上是安全的。



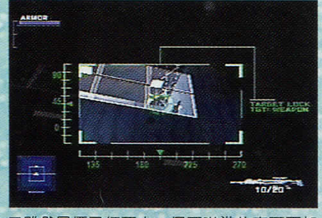
■進入閘門後應馬上轉身逃走，因為若被這班敵人夾攻的話會很辛苦。



■在跳下去之前最好先行換槍。



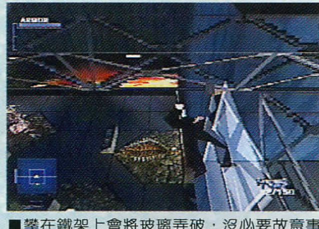
■可停在這裏進行瞄準。



■雖然目標已經不大，但要瞄準的東西更加細，是她手上的WEAPON……



■留在恐龍背戰鬥會很不利，各位應跳回地面躲在龍腳後應戰。



■攀在鐵架上會將玻璃弄破，沒必要故意事射穿玻璃。



■走近PHAGAN的同時，這一版亦告結束。

MISSION 8:RHDEMER'S BASE

OBJECTIVES:PLANT C4 CHARGES AT 5 FUEL TANKS

這敵方基地配備了對空雷達，主角只能從基地外降落後再藏身於前往基地的車輛下潛入。在成功潛入敵基地的同時，作戰亦正式開始。

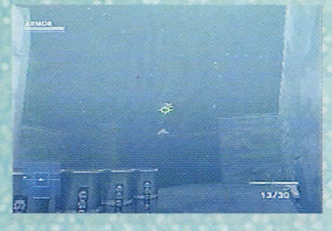
這一版會全程均需隱密行動，所以要採用9MM滅聲槍及很多時要蹲下移動；剛開始時左方的兩名敵兵不宜硬碰，實際上只要沿右方移動是不會驚動他們的；第一名要對付的敵人會在A城牆上左右地巡邏，各位在移動時要留意不要走進探射燈的燈光範圍，然後在HEADSHOT守衛後再將射燈擊毀便可；當主角自己走到A點附近時，除了要找個有利位置瞄準B點高台上的守衛外，亦要留意C點有可能會有一名守衛突然出現，若C點有守衛出現的話，則應躲回A的牆角後先將這人解決，最後只要走近出現守衛的C點(之前不妨先將左邊牆上的另一支射燈擊毀)，便可在燃料槽安裝炸藥及得到CHECKPOINT。



■蹲在這附近，先將城牆上的守衛HEADSHOT……

版面地圖

Combat Shotgun x 30
Gas Grenade x 5
N.Vision Rifle x 30
Gas Grenade x 5
A B C D E F G H I J K L



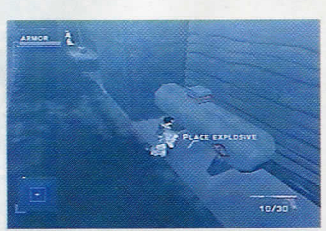
■然後才好將射燈擊毀，否則擊毀射燈的聲響會驚動守衛向你攻擊，即時令任務失敗。



■接近A點時要留意左下方的雷達，若發現左上方有人影的反應，便要盡快逃回A點的牆角後。



■瞄準B點高台上的守衛時，由於高度的關係，蹲下是無法瞄準他的。



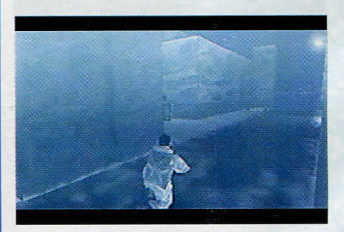
■只要在這燃料槽前面按△擊，便會自動安裝C4計時炸彈及獲得一個CHECKPOINT。

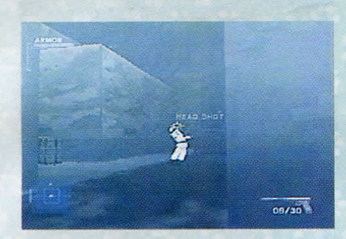
OBJECTIVES:DISABLE POWER TO MOTION SENSORS

從第一個燃料槽的位置向左一望，會發現遠處有一名守衛正在巡邏，擊倒他之後稍作前進會得到來自LIAN XING的通信，通信結束後應馬上躲回剛才燃料槽旁邊的位置，因D的路口會有一名守衛出現，而各位亦只有他在你面前橫過的一段時間可作攻擊，否則當他和E點的守衛會合後，便會因兩人相距太近而無法逐個擊破。

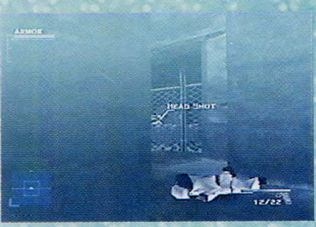
接着是前進靠在右方的牆邊擊倒E點的守衛，沿這方向繼續前進後，不久會來到動作感應器發電站的所在地，解決這裏的兩名守衛後可先在角落的燃料槽裝上炸藥(CHECKPOINT)，然後是開槍射開鐵閘，跟着便可按動F點的電掣令動作感應器失效(CHECKPOINT)。


■安裝了炸彈後向左一望，會發現首先需要對付的守衛。


■稍為前進與LIAN XING取得聯絡後，要馬上轉身逃回剛才的位置。

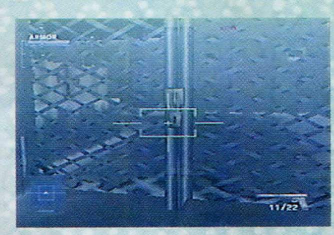

■從D點出現的敵人必須在這時幹掉。


■接着可前進靠在右方的牆邊，按L1＋L2 HEADSHOT在E點的守衛。


■兩名守衛其中之一會沿着發電站巡邏，各位可躲在這裏待他經過時作出HEADSHOT。


■跟着可蹲下移動至這雷達之下，擊倒守在電掣前的另一名守衛。


■清理了兩名守衛後才在燃料槽安裝炸藥，是最安全的做法。


■閘門上了鎖，要將鎖射毀才可內進。


■按動電掣可獲得另一個CHECKPOINT。

接下來是回到D點守衛出現的通道，沿斜路往上走會來到版面開始時A點的城牆上，這時不妨順手擊毀左方城牆上的射燈，當走近城牆的盡頭時，可瞄向左下方的門外擊倒守在那處的守衛，接着右方會有兩名守衛同時走向G通道之內，各位切記不要心急在這時擊倒他們，應先待兩人完全進入通道，然後沿斜路走下取得放在貨車尾的夜視狙擊槍及毒氣手榴彈，其中毒氣手榴彈在這一版是相當重要的道具，但數目剛好夠用，所以希望各位能在本攻略建議的位置才使用。

取得了毒氣手榴彈後，只要站在G通道外，將一個毒氣手榴彈拋進去，毒氣便能同時將通道內的兩人幹掉。接着可走進通道中央特別低的小通道，當走至一半時可先射毀遠處左方牆上的射燈，再稍作前進後會發現牆上其實有兩名守衛，他們會各自向着左右兩方巡邏，你要在他們相距一定距離時逐一擊倒才不會觸動另一人。

離開通道後左轉，會在左方的牆邊找到燃料槽H，由於自上一個CHECKPOINT到這裏有一定距離，所以不要猶疑，快安裝炸藥吧。

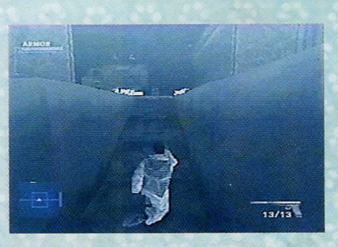

■在途經D點和E點之間時，可靠在牆邊先行擊倒鐵絲網後的這位敵人。


■這名守衛會守在門外，要擊倒他亦不會有太大困難。


■圖中右前方的兩名守衛會向通道方向走去，但千萬不要企圖在這時擊倒他們。


■將毒氣手榴彈瞄準通道內拋進去，是唯一可同時殺掉兩人的方法。


■沿通道中央的小坑前進，途中可先行毀掉遠處的這支射燈。


■牆壁上的兩名守衛會各自向左右方巡邏，緊記要在兩人分開一定距離時才攻擊。


■這裏放有第三個燃料槽，可安裝炸藥取得CHECKPOINT。

在第三個燃料槽安裝了炸藥後右轉，會發覺在兩所建築物之間有一條小通道，在通道盡頭有一名敵兵正在站崗，擊倒他後可靠近H燃料槽旁的建築物I，這裏有一條和G一樣的通道，但在通道左方一半位置的凹陷處有着一名敵兵守着，對付他的較有效方法是先沿着左方的牆壁接近，然後在下圖所示的位置拋出毒氣彈，要注意拋的位置不能太入亦不能太出，否則不是被對方發現便是毒氣彈被牆壁反彈毒氣自己。

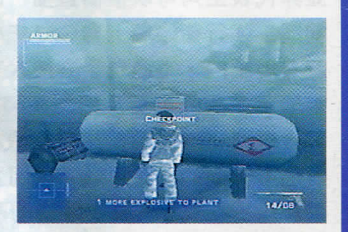
通道盡頭左方會再有兩名敵兵守着，由於是複數的敵人，毒氣彈成了唯一有效的攻擊方法，這時各位可移往通道右方，沿牆壁移動至右方盡頭的角落，之後只要將視點移左瞄準(最好附加左移兩步)，便可無聲無息地解決他們(之後可順手毀掉遠處牆壁上的射燈)。

離開通道後，可先行右轉再右轉，這樣便會找到第4個燃料槽J，亦即CHECKPOINT是也。


■先沿着左方的牆壁前進。


■來到這位置時轉動視點，拋出毒氣彈。


■對付通道盡頭左方鐵桶後的兩名敵兵時，則要躲在通道右方盡頭的角落拋出毒氣彈。

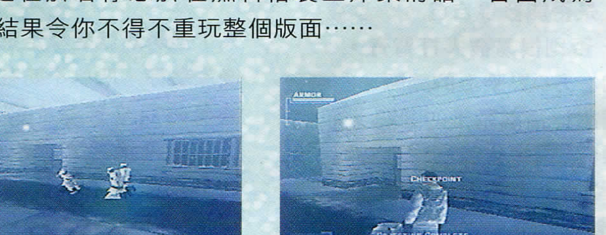


■還差一個便放齊所有炸藥了。

OBJECTIVES:ELIMINATE GABREK AND COLLECT CARDKEY

繼續向通道左前方前進，很快便會發現最後一個燃料槽K，但在接近的時候，會發現右方有三名敵兵正在接近，其中一人更是目標人物GABREK，所以應第一時間退回右方建築物的凹位蹲下，待他們經過時拋出毒氣彈將三人同時幹掉，當毒氣散去後，可先從GABREK的身上取得CARDKEY及成為CHECKPOINT，接着亦不要忘了在最後一個燃料槽裝上炸藥(當然亦會成為CHECKPOINT)，這裏的關鍵是在於若你急於在燃料槽裝上炸藥的話，會因成為CHECKPOINT後馬上會被敵人發現，結果令你不得不重玩整個版面……


■雖然發現了最後一個燃料槽，但應先沿着右方的建築物牆邊前進。


■當一發現敵人出現，便馬上按R2向右移到建築物的凹位。

■之後可趁這段時間換上毒氣彈，待三名敵人走近時便拋出去解決他們。



■取得GABREK屍體上的CARDKEY可成為第一個CHECKPOINT。



■替最後一個燃料槽裝上炸藥後會再獲得另一個CHECKPOINT。

OBJECTIVES:REACH MISSILE BUNKER

再度開始前進後，各位要先解決L點的一名敵兵，之後可利用CARDKEY開啟閘門(自動的)，這樣會回到E點的位置，然後是走到D點前方的閘門前，在閘門的右方會找到開關掣，開門後應先幹掉門後遠處的敵兵，然後是將牆壁上的射燈毀掉，若各位動作夠快的話，接着可嘗試衝進下一個地區L，這裏有一個進入下層的通道，但因為會有一名敵兵從通道中走出來，各位可繞到通道上蓋，從後將這名敵兵擊倒。

接下來是進入通道之內；當經過類似紅外線感應器的時候(這時是關掉了的)，若蹲下瞄準的話應會發現深處有一名敵兵正在巡邏，擊倒他後走到該敵兵原本所在的地方向右望，會看見右方的通道內有兩名敵兵，若各位到現時為止沒有浪費過毒氣彈的話，這時便可用最後一個來消滅這兩人，但若然已經用無可用的話，則可嘗試以最快的速度在幾乎同一時間HEADSHOT這兩人(在下採用了這方法，但試了10次才成功……)，當幹掉這兩人後，繼續前進很快便可過版。



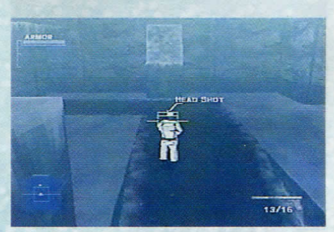
■靠在右方的暗處，可輕鬆地解決這名敵兵。



■開啟閘門後按出地圖一看，會發現原來回到了很初期的位置。



■開啟通往L的閘門後，可先在門邊擊落遠處的敵兵。



■擊毀射燈後全速前進，跑到L地區通道的上蓋伏擊這名正打算出來巡邏的敵兵。



■這兩名敵兵若以毒氣彈對付的話會很輕鬆，但亦不是不能單靠9MM來應戰。

MISSION 9:BASE BUNKER

OBJECTIVES:CATALOG 10 ENEMY MISSILES

由於在進入基地時不慎觸動了警報系統，敵人加強了守備，然而主角仍然要執行任務，找出放置在這基地內的10枚SS-23導彈。

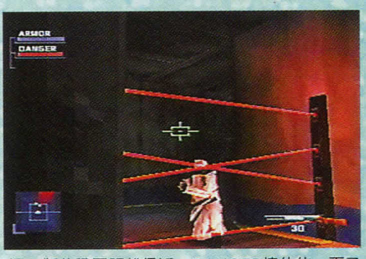
這一版會突然從上版的隱密行動變成強行突破，但卻並非代表主角可以橫衝直撞，因為基地各處都開動了雷射閘門，強行衝過馬上會GAMEOVER，而且這版基本上是沒有地圖的，不過為了方便大家，以下會附加一張簡圖用來顯示道具的位置及閘門與開關的關係。

戰鬥開始後，首先可解決左方的兩名敵兵，之後將右方通道盡頭的開關射毀，便可打通往右方的通道，進入飛彈庫A之內，這裏放了最初的兩枚飛彈，按△掣登記了它們之後，可利用房間的另一個出口離開，但要小心開門時門外會有一名敵兵，所以應事先蹲下在門的右方以免被發現；離開房間後可右轉，射毀B點的開關後可經進飛彈房的門左轉來到B點，但只要再稍作前行會馬上引來兩名敵兵，所以應先行後退，又或是及早換上較強的槍來硬碰，待解決了兩人後便射掉進入C通道盡頭的開關掣，進入這條通道，除了在進入通道期間會遇上兩名衝過來的敵人外，在通道盡頭左右分支的路上會各有一名敵兵守着，這次的瞄準時要同時留意後方的人是否能發現自己，一旦被發現便應改以另一個位意來瞄，否則很易被人打背脊。

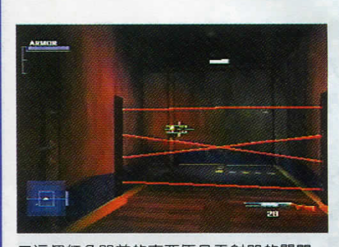
清理現場後，再次需要射向右方D點牆上的開關，左轉後的路可直行或右轉，其中若右轉射掉雷射閘後的開關，可在E通道的盡頭取得避彈衣一件，離開E通道後若右轉再左轉，則會來到第二個飛彈庫F的門前，這裏共有兩名敵人守着，擊倒他們後便可登記這裏面的四枚飛彈。

沿原路回到C通道，右轉後射掉左方牆壁的掣打開往左方的路，便會來到第三個飛彈庫G的前面，這裏面本身並沒有敵人，但若然就這樣走進去的話，便會有敵人在你處理飛彈時從後攻擊你，所以不妨在進入後按掣關門才開始登記飛彈，而當這裏的四枚飛彈亦被登記了之後，便可完成登記10枚飛彈的任務而得到一個CHECKPOINT。





■這一版的戰鬥距離很近，DANGER棒往往一下子便會全滿，所以瞄準失敗時要馬上退回去。



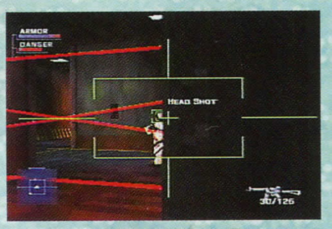
■這個紅色閃着的東西便是雷射閘的開關，但每個開關只對應一個閘門。



■在飛彈前按△掣便可將其登記。

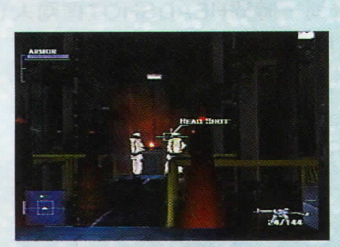


■當接近C通道時，會突然跑出兩人，應作好心理準備。

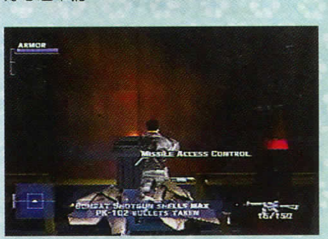


■受到前後夾擊時，很容易會在按着L1來按L2或R2掣對付前方敵人時因移得太出而被後方的敵人發現。

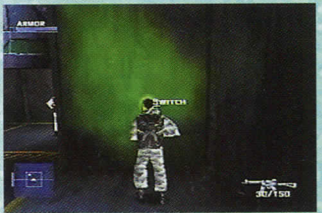
■整個版面途中可取得的武器不多，只得開始時和這裏的兩件避彈衣。



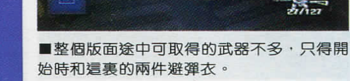
■飛彈庫F之內這時有兩名守衛，但他們只顧着看儀器，因此最少可輕鬆解決一個，但可不要一時大意射中飛彈。



■按動房間盡頭的儀器，飛彈才會上升來讓你登記。



■進入第三個飛彈庫G之後可從內將門關掉，以免在登記飛彈時受到襲擊。



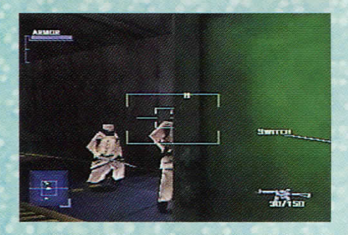
OBJECTIVES:REACH COMM.BUILDING ROOF

登記完所有飛彈後，可從G飛彈庫另一邊的閘門離開，但開門時要留心會有兩名敵人在門外等着你，幸好他們並不會衝進來，蹲下逐一瞄準便可。

離開這邊的閘門後可先行右轉，擊倒右方彎角外的敵人後，可回身走通道的另一方，這時要先射毀H通道的一個開關才可進入通道，通道內會再有一個雷射閘門，而開關則在閘門後右方的牆壁，當「跑道」暢通無阻後，便應直奔進接近通頭盡頭、位於右方的電腦房I中，因兩名身穿避彈衣的敵人很快便會來到，蹲下在電腦房內應戰是最安全的方法。

雖然接着可順手開動房間內的電腦，這樣對面的彈藥庫的門便會打開，裏面雖然看似無人，其實是埋伏了數名敵人的，不過為了應付接下來的首腦戰，在這裏強化裝備會有一定的好處。

最後只要按動H通道右方的掣，便可乘升降機前往大型雷達所在的天台、同時完成這個版面。



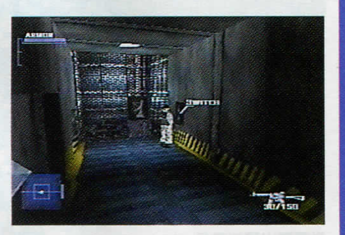
■打開飛彈庫G另一邊的閘門時，門外已有兩名敵人。



■衝進通道H盡頭的電腦房I，可以蹲下避過追兵的攻擊。



■利用電腦房的電腦可開啟彈藥庫的門，但裏面埋伏了大量敵人，其中更有些會使用手榴彈來攻擊。



■按掣乘升降機，這一版便算是結束了。

MISSION 10:BASE TOWER

OBJECTIVES:DISABLE RADAR TRACKING
OBJECTIVES:SHOOT DOWN ATTACK HELICOPTER

雖說這一版並不單只是一個任務，但實際上應視之為一個BOSS版；當走到中央將雷達的追縱系統破壞之後，會有一台戰鬥直升機出現，這傢伙的火力有多強，各位最好是親身去感受一下……

對付這台戰鬥直升機的技巧有很多種，其中最有效的一種，在下已用附圖的方式表現出來，這戰法的特點在於利用建築物製造敵砲火與主角之間的死角，待直升機打算飛走時才咬着其機尾狂掃，之後便再找其他處於直升機航道與主角間的建築物作為下一輪的掩體。

第二個較有效的戰法是當直升機的出現位置已來不及讓你找掩體時，可直接衝向直升機的方向按〇掣前滾，或是面對直升機的方向而按L2或R2側身移動，總之就千萬不要和直升機走在同一方向，這樣的話兩秒已足夠玩完。

當直升機受到一定損傷後，會開始突然在高塔下方升起作水平掃射，更會派出兵士加入攻擊，這時候有可能會出現遊戲系統上的一個問題：因為玩者正按着R1來鎖着直升機攻擊，但直升機並非兩三槍便可擊落，於是玩者會因無法轉換攻擊目標而被敵兵士屈死，解決方法是敵兵出現後全力逃離直升機的範圍。

當一輪激戰後，主角終於將直升機擊落，這一版到此亦告一段落。



■首先要破壞雷達的追縱系統，解救戰場外被圍困中的LIAN XING。

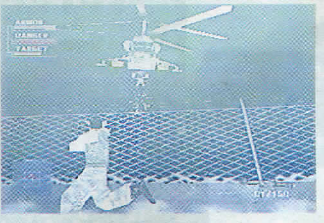




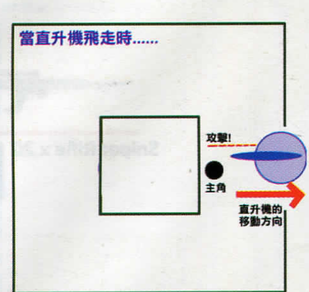
■對直升機戰的最有效戰法，是先在它接近時背對着它前進方向的建築物牆壁…



■然後到它飛過後便瞄着它狂掃一個彈匣。



■除此之外，邊攻擊邊側移也是很有效的攻擊方法。



MISSION 11:BASE ESCAPE

主角不幸與LIAN XING失去聯絡，而他所安裝的炸藥亦快要爆炸了，在即揮官MARKINSON的指示下，主角要盡快趕回基地的正門，登上接應他的直升機，否則便會來不及逃出那廣達一哩的爆風。

版面開始後，實際上只有煮一個即食麵的時間，這裏所用的地圖和MISSION 8的時候是一樣的，總之這一版主角要做的就是逃走，途中戰鬥能避則避，至於當中的一些重點，各位則可參考以下的圖片。



■版面開始後幹掉眼前的敵兵後，轉身一看會發現一件避彈衣，若在上一版受了傷的話，則最好花少許時間來取得。



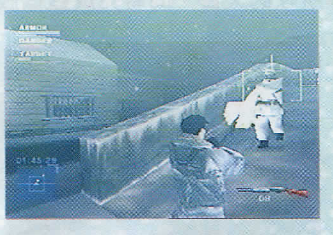
■這位於屋頂的敵人由於會沿途向你攻擊，所以不妨先停下來解決他。



■來到這裏時，兩名敵兵正從屋頂滑下來，動作夠快的話可在他們着地前處理完畢。



■經過這種通道時只要走在下方，便能擺脫從兩旁出現的敵兵。



■這斜路上的敵人或許會阻着你的移動路線，因此最好開槍加以截擊。



■閘門前的最後一名敵兵身穿避彈衣，就是有時間剩亦不應故意去挑戰他。



■終於趕及在爆炸前逃離這地區。

MISSION 12:AHDEMER'S STRONGHOLD

Flak Jacket
Shotgun x 20
PK-102 x 180
K3G4 x 120
M-79 x 5
Shotgun x 20
Gas Grenade x 5
Flak Jacket
G-18 x 198
Sniper Rifle x 20
K3G4 x 120
Flak Jacket

版面地圖

OBJECTIVES:ELIMINATE RHDEMER'S 10 SCIENTISTS
OBJECTIVES:ADMINSTER ANTIGEN TO 6 TEST SUBJECTS

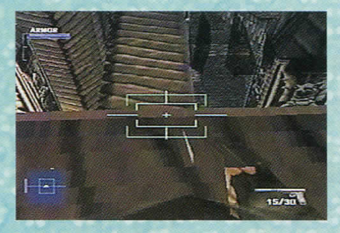
結束了飛彈基地的戰鬥後，在LIAN XING生死未卜的情況下，主角被MARKINSON委派了一個新的任務，前往RHDEMER'S的堡壘困着PHAGAN的地下牢獄，途中除了要消滅所有屬於PHARCOM的科學家外，亦要替被用作SYPHON FILTER病毒的人類注射一種特製的抗生素，並要保護這些實驗體的安全。

主角從直升機降落在一所古堡的屋頂，而這裏就是RHDEMER'S的堡壘，當從A點開始行動後，首先可經屋頂接近B點，但途中要先消滅在下層巡邏的敵兵及埋伏在窗後的敵人。

那個有守衛埋伏着的窗B，其實便是用來進入堡壘內部的通道，當進入之後，在第一個路口會遇上第一名科學家，這些科學家在知道自己被人發現之後會驚慌地四處亂走，然而他們都穿着避彈衣，硬碰的話要花不少子彈，其實他們很多時逃到最後會停在某些固定地點的，大可到那時才慢慢HEADSHOT他們。

來到C點的房間時，會發現兩名被病毒弄得不似人形的實驗體，你需要走近他們按△掣來注射抗生素，當他們蹲在地上便代表已注射成功。

接着是來到中央有一個密碼鎖的通道D，這時在門前有一名守衛，打倒他之後來到通道盡頭，右邊的角落會發現科學家及敵兵各一，以威脅性來說，當然應先將敵兵擊倒，但科學家便會因此逃向通道E，這通道E左邊在頭尾兩端各有一個房間F和G，面各有一名實驗體，而在通道E盡頭的房間H，則另外再有一間聚集了三名科學家的房間，擊倒裏面的三人後，可從其中一人的屍體身上找到CARDKEY一張，同時也是這版的第一個CHECKPOINT。



■利用L1掣的瞄準可用來觀察自己所站的位置是否橫樑的接點。



■在下層巡邏的敵兵相當聰明，經常會更換攻擊位置。



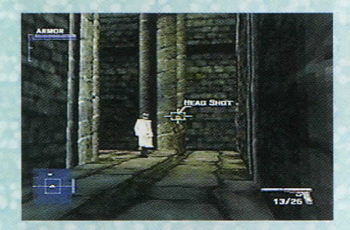
■經有守衛埋伏的窗爬進去，便可進入堡壘的內部。



■從路口望出去會發現一名科學家，若反應夠快的話可射下他頭上的吊燈來將他壓死。



■房間C內的兩名實驗體，他們的樣子都相當可怕，就像外星人一樣。



■眼前同時有敵兵及科學家各一，理論上應以幹掉敵兵為優先……但亦有辦法同時幹掉兩人？



■停在這位置瞄向房間內的三人，感覺有點像從前在荔園打鴨仔…



■取得科學家身上的CARDKEY，會成為第一個CHECKPOINT。

OBJECTIVES:FIND SECURITY CARDKEYS

回到通道D後，可利用剛才所得的密碼鎖開啟中央的大門，但要先解決新出現的數名敵兵。開門後是一面以木箱砌成的牆，而窗外遠處則會有一名敵兵在你攀上木箱後射破玻璃向你開火，擊倒他之後可爬到窗框的位置(注意這裏並非是指窗外的露台)，這樣會引來另一位從對面建築物向你開火的敵兵，但其實更防不勝防的是埋伏在鄰房窗框上I的敵兵。

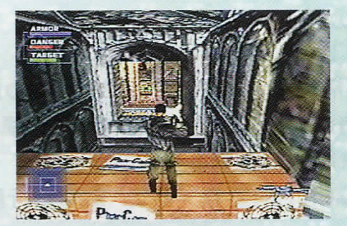
擊倒這些敵人後可跳進露台，首先可到I的房間幹掉裏面的科學家，之後可先到J的房間取得遊戲中最強的K3G4機槍，然後才進入K房間之內，經這裏的通道會來到第5名實驗體所在的房間L，但要小心當進入房間前會有兩名敵兵突然趕到，開火之餘要小心不要讓實驗體夾在炮火之間。

繼續前進時會在通道M的盡頭發現2名敵兵及1名科學家，射下他們頭上的吊燈可省掉不少工夫，而事實上，從這科學家屍體身上，你會找到另一張CARDKEY而成為CHECKPOINT，但不要忘了在順道幹掉途中大門凹位內的科學家。

通道M的門是通往圖書館N的，這裏除了有兩名敵兵守着外，當你進入到一定程度時，背後是再會出現多一名敵兵的，當清除了房間內的敵人後，可先爬到中央的書櫃頂取得連射性及彈量較高的G-18，然後便可攀上房間旁邊的木櫃來到2樓，這裏會再有約3名敵兵埋伏在柱後，擊倒他們後可繞到2樓的另一端，爬上這裏的木箱可攀到窗框，但要小心窗外早已有一名敵兵站着等你出現，各位可使用電槍或一些較強的槍來應戰。

接着各位要沿窄窄的通道O衝到對面，這時不妨先攀下一次將敵人引出，然後回窗框將那敵人擊倒後才前進，而在抵達通道O的另一端後，擊倒埋伏的敵兵便會找到最後一名實驗體，之後沿着通道前進，可在通道P找到一名帶着CARDKEY的科學家，取得後會成為CHECKPOINT，但要留意當攀過P點的木箱後，會有兩名敵兵「突然」出現在你背後，一定要小心。

之後各位可按着有吊燈就射的心態來前進，直至來到通道Q時，會發現最後一名科學家，擊倒他之後便可成為另一CHECKPOINT。


■攀上木箱後會被敵人從遠處攻擊，但因為並非一下子便會令你受傷，所以大可搏火。


■攀上窗框後站在左方邊沿望向右方，會發現一名敵兵，若不先幹掉他而跳到露台則很易被重創。


■就在差不多進入房間L的時候會有兩名敵兵出現，戰鬥時要小心不要讓流彈傷及實驗體。


■爬到圖書館2F後，要利用柱子的掩護逐一擊倒埋伏在這裏的3名敵兵。


■離開圖書館的窗外有一名敵兵站着等主角的出現，選用K3G4會以個不錯的選擇。


■攀過通道P木箱後出現的2名敵兵出現前全無徵兆，隨時死了也不知甚麼事。


■雖然只是路過的科學家，但也不可放過…

OBJECTIVES:FIND ENTERANCE TO CATACOMBS

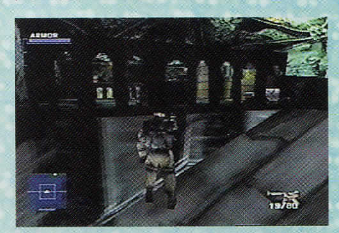
通道Q的角落有一個很暗的房間，但進入後會先後遇上兩名敵人，擊倒他們後攀上木箱，可取得K3G4的補充彈藥，接着可走近通往房間R的通道，但要馬上折返，因為背後會有一名穿避彈衣的敵兵突然衝出來，解決他後會發覺房間R內仍有着數名穿避彈衣的敵兵，各位可利用通道和房間之間的高低差作為掩護，小心地逐一擊倒他們。

沿房間另一方的通道往下走，利用CARDKEY可開啟房間S的門，幹掉裏面的敵兵後，可跳窗來到堡壘另一端的外圍部分T，沿石橋（?）可來到房間U的窗外，只要幹掉裏面餘下的兩人，便可沿升降機前往堡壘下層結束這版。

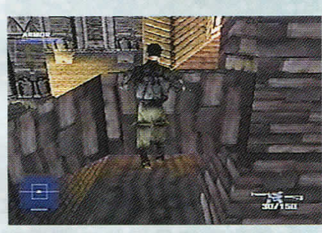

■在進入房間R之前，可先到這房間補充K3G4的彈藥。


■當看似快要跑進房間R的時候要馬上折返。


■否則會被背後的追兵將你前後夾擊。


■利用這裏的高低差，可大大降低敵人擊中你的可能。


■跳窗後，不妨到另一隻窗內的房間看看，你會找到一支榴彈發射器。


■這裏的關鍵是要爬上這裏。


■想幹掉房間U內木箱上的敵人時，應在窗前後退兩步才瞄準。



■房間U內除了有通往下一版的升降機外，亦有一個放了毒氣彈的道具箱。

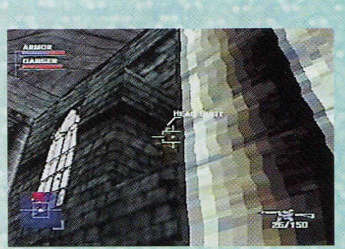
MISSION 13:STRONGHOLD LOWER LEVEL

OBJECTIVES:ADMINSTER ANTIGEN TO 4 TEST SUBJECTS

來到RHDENER'S堡壘一半位置的主角，除了要繼續找尋PHAGAN所在的地下牢獄外，其他任務同樣需執行下去，包括滅殺所有在此工作的科學家、替實驗體注射抗生素。

戰鬥開始後首先應左轉進入A的房間內，這裏會找到這一版的第一名實驗體，但在進入房間時要留意有一名敵兵會從窗後向你伏擊；接着當來到B的分支路時，可先右轉擊倒遠處巡邏中的敵人，跟着會有一名科學家從C的方向衝過來，若你未能在這時擊倒他，那麼他便會直走向樓下，反正最後也是要死的……

當解決掉C的敵兵後，便可沿B分支路向下走，這裏的大堂會有左右兩條通道，這時可選擇先走左方的路，而在這通道盡頭的實驗室D內，會先找到一名科學家，擊倒他後可爬上這裏的木箱，這樣可來到一般方法下無法到達的實驗室E，替這裏的實驗體注射抗生素，而這裏亦同

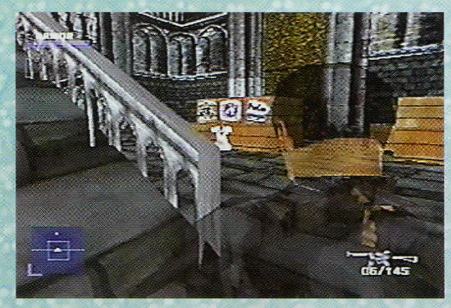

■從開始地點的第一個分支處左轉到達的這個房間有着第一名實驗體，但窗外卻有着敵兵埋伏。



■來到這B地點時應靠着牆邊蹲下……



■不先解決掉對面的傢伙會很難可以安心繼續前進。



■若第一次擦身而過時未能令他就範，亦可在來到下層的時候替他行刑，但要小心從右方衝出來的敵兵。



■實驗室D內會找到科學室一件，要擊倒他應該不難。

版面地圖

K3G4 x 120
G-18 x 198
.45 x 60
PK-102 x 180
Flak Jacket
Gas Grenade x 5
Flak Jacket



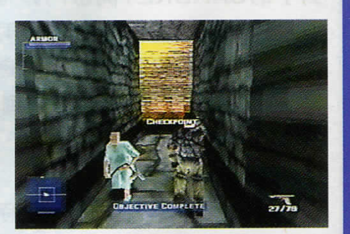
■爬上這裏的木箱便可經窗門走進旁邊的另一個實驗室。



■實驗室E由於並非從正門走進來，很多時會察覺不到它的存在，但裏面卻有過版關鍵的實驗體及下一版所必須的毒氣彈。



■雖然要這樣辛苦擊倒兩名守衛才可進入實驗室F，但就較能保障實驗體的安全。



■解決大堂H內的敵人後，便可在通道I找到最後一名實驗體而獲得CHECKPOINT。

OBJECTIVES:FIND SECURITY CARDKEYS

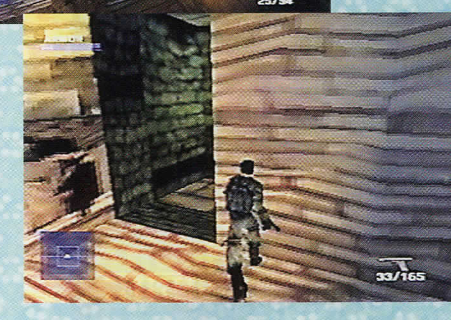
接下來的戰鬥會暫時在戶外進行。當離開通道I之前，不妨先利用通道的優勢擊倒外面的敵兵，這裏的敵人大部份會守在城牆上，很間中才會有從地面接近的，各位亦可利用R1的自動瞄準機能先找出敵人大概位置，然後才改以L 1作HEADSHOT瞄準；需留意的是途中轉角位置的木箱J上放了G-18，但取得之前最好先擊倒前方的敵人，否則有槍也沒有命享。



■死守在通道內，可以局限了敵人的攻擊範圍，減少被敵人從多方向夾擊的機會。



■在取得木箱J上的G-18之前，要先解決前方露台上的敵人。



■敵人會在你登上露台後才出現，但只要全力衝進通道內是沒有大礙的。



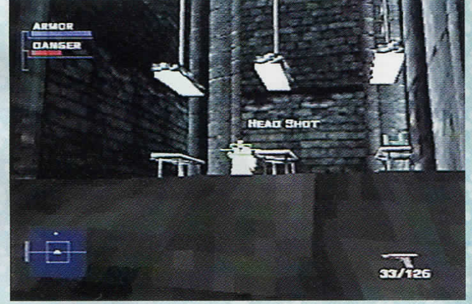
■大約在這位置向左右兩方瞄準，可找出伏擊你的傢伙對之幹掉。

繼續前進攀上盡頭的木箱，可登上K的露台，這時應盡快躲進通道之內，因為通道外會出現兩名從遠處向你攻擊的敵人，解決他們後可進入通道內，這其實是通往大堂H二樓的路，擊倒原本守在這裏的敵兵後，你還需故意爬到中央的橫樑將餘下的敵人引出後退回，以免在過這橫樑時受到攻擊而無能為力。

渡過橫樑的目的只有一個，那就是到對面的房間L擊倒那裏的持槍科學家取得CARDKEY及CHECKPOINT。



■第一次爬進橫樑後會將敵人引出，各位可先退回擊倒這敵人才正式過橋。



■過橋後唯一可到達的房間內有一名科學家，幹掉他可獲CARDKEY及CHECKPOINT。



■仔細一看，會發覺這裏其實是剛才曾經過的。

OBJECTIVES:FIND ENTERANCE TO CATACOMBS

當回到K的露台後，可從右方欄杆攀到上層，破窗而入後，會先在M的房間找到持槍科學家一名，接着是利用剛到手的CARDKEY開啟門鎖進入N的通道，開門後要先解決右方的兩名敵兵，之後是先走左邊的路，途中會遇上科學家一名，而若然沿通道來到盡頭O的話，則會找到另一名科學家，擊倒他之後會取得CARDKEY及CHECKPOINT，但在回程時則要多加小心，因為背後會來了一名會使用手榴彈的追兵，擊倒他後可回到通道N，途中會再有兩名敵人出現，但因沒有穿避



■從這裏攀往上層時，要小心或許會受到下層敵人的狙擊。



■開門後利用木門作掩體，不難將門後的兩人幹掉。

彈衣，所以不難應付。

沿通道N繼續前進會來到大堂P的2F，這裏的對面同樣有敵兵埋伏在在玻璃內，解決他後可開啟Q點的門，雖然主角開門的動作很型，但亦引來了不少敵人的注意(……)，所以開門後要馬上逃到門的右方，然後逐步的攻進去，期間會有第8名科學者出現，即使忘了殺其他人也不要忘了殺他。

經長長的通道會來到R的房間，這裏除了在通道上巡邏的敵人外，在下層埋伏的敵人雖然很難瞄準，但卻是非殺不可的；當確定沒有敵人之後，主角便可從欄杆爬上橫樑，向教堂的玻璃跳過去，當到達露台S的同時，你亦會獲得一個新的CHECKPOINT。



■這裏的科學家帶着CARDKEY，可成為一個CHECKPOINT。



■回程時出現的追兵會使用手榴彈攻擊，宜速戰速決。



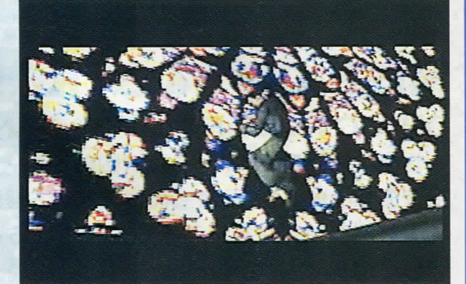
■埋伏的敵人就在這個位置，大家來到這裏要提高警惕。



■開門後，馬上會受到敵人的一輪掃射。



■這房間會有一名敵人埋伏在地下的那層，一定要殺了他才好登上橫樑。


■前無去路，主角唯有一試。

OBJECTIVES:ELIMINATE RHDEMER'S 9 SCIENTISTS

這一版來到這裏雖然已經算得上是完成了大半，但仍然並非是可以在數分鐘內完成的程度，當主角仍身處窗台上的時候，應不要急於跳往露台，因為在左右兩方的城牆上其實各守着一名敵兵，利用窗台邊的牆壁作掩護，可較輕鬆的擊倒他們；跟着可沿窗台左方跳往地面，在進入眼前的通道T之前，不妨先到另一邊取得K3G4的補充子彈。

在通道T的角落會有一名敵兵守着，而當要離開這通道時，遠處的城牆上會有敵兵向你攻擊，先擊落他才好離開；接着可繼續前往對面的通道U，這裏是通往墳場地帶的，需留意這裏有一名埋伏的敵人會以手榴彈攻擊，但只要利用遊戲系統上的一些技巧，便可令他自殺，之後可沿墳場的通道V前進，這裏在轉了第一個彎後會找到最後一名科學家，殺掉他便可取得CHECKPOINT。

通道V會一直延續至大堂P的GF，這時裏面共有三名敵人埋伏，戰鬥時可先移動往右方的柱下，待三名敵人的位置全被確定後，便不難將三人逐一除去。

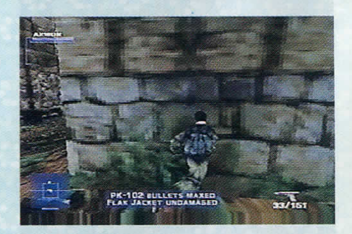
之後主角會來到Q點的下層，這裏在前進時會遇上多名敵兵，你要利用柱子作掩護，而最後會來到R房間的下層，裏面會有約5名敵兵守着，若發現他們走在一起的話，不妨先放一個毒氣彈殺掉其中一些，那麼便可增長瞄準餘下敵兵時被擊中所需的時間，而只要從這房間中央的樓梯往下走，便可結束這版進入敵人的地下牢獄。



■站在窗台時不要跳下去，因為敵人其實早在左右兩方埋伏。



■離開通道Q之前，最好先將對面城牆上的敵兵射下來。



■來到墳場地區時，可先沿這牆邊左移，當牆後的敵兵察覺了你的存在後便會拋出手榴彈，但因為中間被牆壁所隔，所以最後手榴彈會反彈將那敵兵炸死……



■最後一名科學家可令你取得這一版的最後一個CHECKPOINT。



■來到大堂P的下層時，可先走到右方的柱子將房間內的三人全部引出…



■然後回到門口將遠處的一人HEADSHOT……



■接着是再次走到右邊的柱子，將門後的敵兵幹掉……



■最後便是衝往門後那敵兵的位置，利用木門作掩護解決餘下的一人。



■這裏的敵兵不會死守在同一位置，有時候會主動繞到你的側面，不容易慢慢瞄準HEADSHOT，所以應選用K3G4或G-18等較強火力的武器。



■結束版面前的最後一個房間內有着多名敵兵，若能在這裏省掉較多毒氣彈，則會對下一版帶來好處。



■終．於．也．完．成．這．一．版．了．！

MISSION 14:STRONGHOLD CATACOMBS

OBJECTIVES:FIND PHAGAN

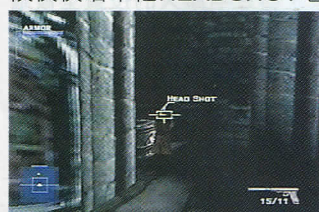
為了查出PHAGAN現時被困的地點，主角需要跟縱在這裏出沒的科學家，因此這會是需要隱密行動的版面，各位在開始時請首先換上9MM滅聲槍。而由於這版三個部份全是被不同的人帶着你走，所以亦不會在此刊出地圖(反正你也不能走別的路)。

戰鬥開始後，首先可解決通道左前方的敵人(切記全部要HEADSHOT！)，跟着是朝左方科學家所在的通道走(在這之前不要忘了取得道具箱內的9MM子彈)，這時切記不要手多開槍HEADSHOT這科學家，因為你是來跟蹤他而非殺他的……

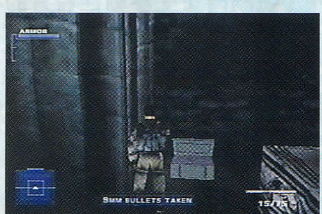
跟蹤科學家時有一套準則，那就是當科學家移動至和你保持一定距離後便會暫定前進，當你稍作前進後他又會前進少許，總之最安全的做法就是經常和他保持着相距最遠的距離；當主角接近第一個路口時，需馬上右轉躲在右方的角落，因為會有一名敵兵從第2個路口接近這邊，這時你只要保持鎮定，他便會察覺不到你而走到通道入口附近，而你則可在這時安心的解決他。

接下來可繼續跟縱的任務。射掉天花上的燈後再向前走，你會發覺那科學家正在和兩名敵兵「打牙較」，各位可不要急於在這時馬上以毒氣彈收拾這兩名敵兵，因為這樣做會令那科學家察覺到不對勁(試想想兩個和你談話中的人突然死掉時你會有何反應？)，正確的做法是保着蹲下前進至地面偏黑色的區域，這樣科學家便會相對地再前行一定距離，這時放出毒氣彈就不會被發覺了(請各位同時留意兩守衛頭上的燈要在殺了他們之後才好射掉)。

不過，跟着各位要在兩名守衛倒下的路口右轉(請「關」掉沿途天花的燈光)，然後在第一個路口左轉後再於一個路口後左轉，這樣會來到一個可沿斜路往上層的地方，擊倒守在2F的敵兵後，你可右轉經斜台下的通道前進，左轉後會發現科學家按動機關打開了通道盡頭牢獄的門，但千萬不要心急馬上跟了過去，因為在牢獄前十字路口的左方還有一名敵兵，待他背向你的時候快快瞄準他HEADSHOT吧！



■隱密行動的基本，是要以9MM為武器。



■既然要你使用9MM，當然會給你足夠彈藥的。



■當閣下身處這位置而科學家已走得更深入時，才好將天花的燈射掉。



■接下來是躲在右邊的角落，蹲下來等待機會。



■沒有察覺到主角的他會一直走至這裏才停下來，各位則可把握這機會HEADSHOT他。



■繼續前進後，會發覺那科學家正和衛兵閒談，暫且不要動手。



■當你繼續前移至這位置後，由於科學家已走遠，即使放毒氣彈亦不會驚動他。



■來到這個十字路口時請右轉。



■在下一個十字位左轉時，其實是有一名敵兵移動中的(只會在雷達上看見)，但無視他亦沒有問題。



■在接下來的十字位再左轉，擊倒在2F站崗中的敵兵。



■經這通道繼續前進並在第一個路口左轉。



■進入牢獄前，不要因一時大意忘了在左邊通道巡邏中的這名敵兵。

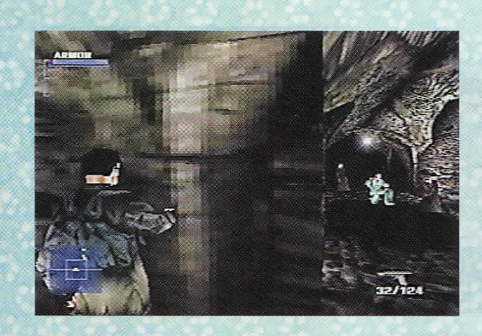
OBJECTIVES:FOLLOW PHAGAN TO LIAN XING'S CELL

主角在危急關頭救了PHAGAN一命，並成功令他說出了所需的情報，正當主角打算帶PHAGAN離開時，PHAGAN卻表示他知道LIAN XING仍然在生，且是被關在這裏的牢獄中，主角決定暫且相信他的話，跟着他前往救回LIAN XING。

當PHAGAN帶主角前往找LIAN XING後，敵人亦已發現主角的行蹤而前來截擊，初玩時各位或許會下意識覺得這部份會很難玩，但其實敵兵要殺的只有主角一個，正常情況下他們是不會向PHAGAN攻擊的，所以只要能設法令PHAGAN遠離主角和敵兵交火的戰場，PHAGAN其實是很安全的，此外各位亦要留意不能和PHAGAN離開太遠(這裏所指的是超過2個路口的距離)，否則同樣會被視作任務失敗。



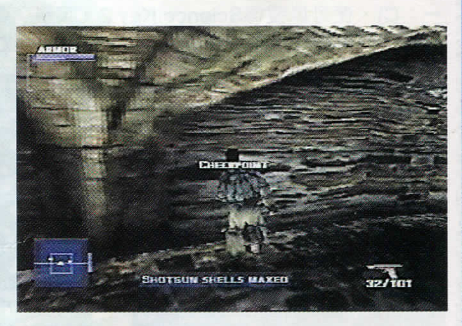
■戰鬥開始後不久，後方會先出現兩名敵兵，及早準備便可在第一時間幹掉他們。



■當遇上敵兵時，他們一般來說不會理會PHAGAN，而PHAGAN亦只會乖乖蹲下看你們火拼。



■留意PHAGAN的視線，可以知道敵人躲了在哪個方向。



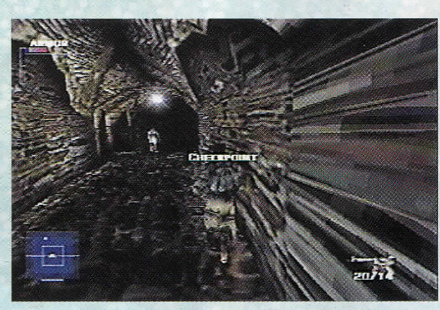
■途中雖然會出現一個CHECKPOINT，但要走的路仍然很長。

OBJECTIVES:GET LIAN XING OUT OF THE CATACOMBS

PHAGAN果然沒有說謊，主角真的找到了被困的LIAN XING，從這裏開始，替你引路的人會變成LIAN XING，基本上敵兵同樣是不會故意攻擊她的，而她和PHAGAN的最大分別是不知從哪裏弄來一支無限彈數的.45手槍，她會以這武器攻擊所有她前進路線上遇到的敵人……所以各位只要確保她並非處於主角和敵人之間，便大可讓她一個人殺個夠(當然，仍有少部份敵人是需要主角自己去處理的)，但已經輕鬆得多了(只是令人開始分不清楚到底是哪一個來救哪一個吧……)。



■暫且不理LIAN XING的武器從何而來，但敵人對於她的攻擊毫無反應就實在有點過份。



■交給LIAN XING和敵人交戰雖然有點悶，但這是最安全的做法。



■好不容易趕到出口時，PHAGAN卻被直屬MARKINSON的另一名部下殺掉，難道是要殺人滅口？

NINTENDO64
製造商：KONAMI
發售日：發售中(美版)、3月4日(日版)
N64/ACT/MEM/振動PACK對應

By:誠 Agent X

惡魔城 Dracula 默示錄

再・死鬥惡魔城－ Carrie Fernandez ・終章

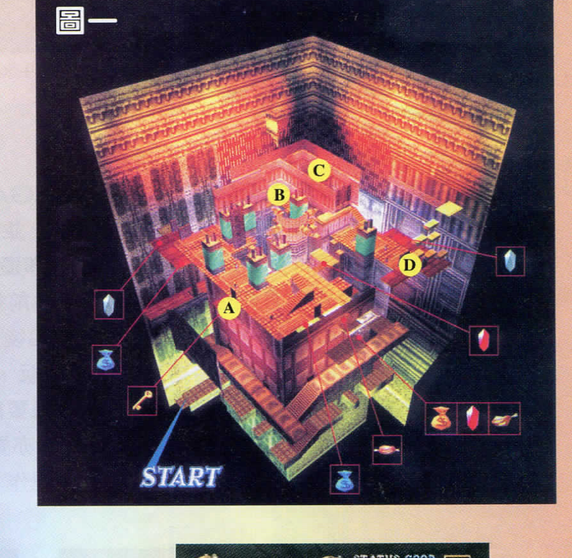
STAGE 6　科技之塔, Tower of Science

乘電梯離開了地下水道後，便到達了充滿危機的科技之塔。不過從前路所見，Carrie便知道又是考驗跳躍技巧的時候了！前進的時候，Carrie要小心從牆邊及前方飛出來的木箱，否則被它們撞倒的話，便會出現"一瀉千里"的壯觀情景。除此之外，在牆邊會設有一些既上下移動又不時放電的小裝置，因此Carrie應貼近牆邊來跳躍，以便掌握它們的位置來跳躍或作出閃避。

當Carrie成功通過各種陷阱後，便可以乘一塊木板到達較高的一層。Carrie將遊戲進度Save後，便昂然進入科技之塔的內部！

在塔的內部中，將會設有大量的炮塔等待Carrie。由於在它們的炮下設有紅外線探測器，因此只要有物體於紅外線範圍內通過，它便會立刻作出攻擊。不過，這種設計，亦是它們的弱點所在！Carrie只需要接近著炮塔，並且不斷繞到炮的後方來攻擊便可輕易收拾它們(當然是用C←鍵啦！)。不過，由於炮塔是有射程限制的，所以Carrie為了免除後患，還是決定將眼前所有的炮塔盡量消滅吧！那些設於遠方的炮塔，Carrie只要處於它們的死角或射程範圍外，便可以隨意使用能量球攻擊。之後，Carrie在一房間的火把中(圖一：A)，便可獲得一條Science Key 1。不過，若想離開科技之塔的話，便需要用Science Key 2(圖一：C)打開地圖右方的門才可(圖一：D)。

要取得Science Key 2，首先要打開地圖上方的門(圖一：B)，不過在途中，Carrie先要跳過那些石柱，才能到達地圖右方的門的位置(圖一：D)。這時，Carrie只向上方前進，便可打開地圖上方的門(圖一：B)，當中便設有三間房間。至於Carrie只需要選擇中間的房間(圖一：C)，便可以獲得Science Key 2。可惜，Carrie離開時發現已不能返回地圖右方，終是便再次利用石柱回到取得Science Key 1的地方(圖一：A)。這次，Carrie終於可以到地圖右方位置的門離開了！





■被木箱撞倒的話，便會向無底深處進發！

■就是這部劃時代電梯。(小心不要亂動)



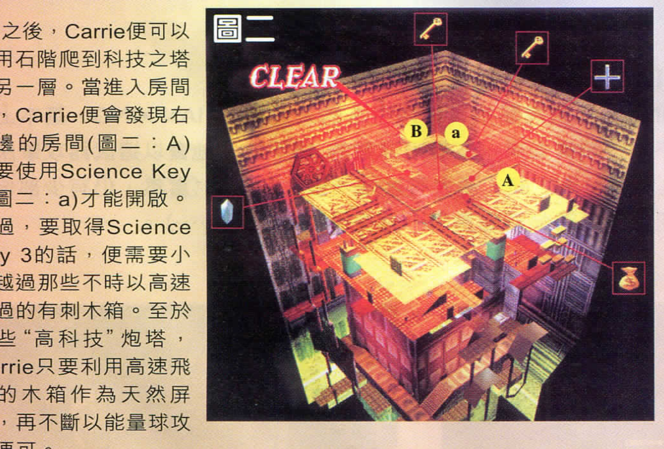
■不要使用遠程攻擊，否則一被炮塔盯上便很麻煩。

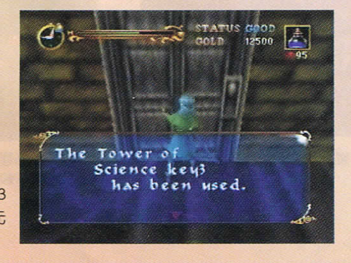


■跳過石柱時要小心距離。

之後，Carrie便可以利用石階爬到科技之塔的另一層。當進入房間後，Carrie便會發現右手邊的房間(圖二：A)需要使用Science Key 3(圖二：a)才能開啟。不過，要取得Science Key 3的話，便需要小心越過那些不時以高速飛過的有刺木箱。至於那些"高科技"炮塔，Carrie只要利用高速飛過的木箱作為天然屏障，再不斷以能量球攻擊便可。

成功取得房間的ITEMS後，便可以離開這個科技之塔。Carrie只要前往地圖的中上方(圖二：B)，便可輕易離開……





■其實取Science Key 3的作用，只不過是1000元罷……

STAGE 7　魔幻之塔, Tower of Sorcery

離開了科技之塔後，Carrie便到達另一個危機四伏的地方－魔幻之塔。在這個被冰雪封閉著的地方中，Carrie將會在路上遇到二隻能隨時埋沒於冰道的怪物－ICEMAN。當然，Carrie可以對它們視若無睹，繼續向前進；或不斷埋身以C←鍵攻擊，使其不能對Carrie作出反擊。

至於在今次的地方中，將會又是考驗各位玩者跳躍技術的時候！由於被冰封著的路會較為狹窄，故此Carrie前進時便要更加小心。另外，在跳躍那些浮於空中的冰塊時，更要小心計算跳躍的距離，以免"空中飛人"又再次出場。

之後，Carrie便可以循大冰台旁的階級一直上到頂層。當Carrie成功到達了中央的大冰台後，便可以向地圖左方的冰塊繼續前進。不過前進的時候，Carrie一定會發現一些紫色的冰塊(圖一：A)！然而，大家不要心急就即時跳躍到那些冰塊上，因為當紫色的冰塊變成紅色時，它便會暫時消失一段時間，所以Carrie在跳躍前必先觀察各紫色冰塊出現的時間和頻率，才好一口氣跳過它們。



■ICEMAN，它們會噴出冰雪作出攻擊。


■當紫色的冰塊變成紅色時，就千萬不要跳到該處。

在Carrie跳躍到地圖中央那三塊連結一起的黃色冰塊前，便會發現有一顆黃色寶珠出現於Carrie眼前(圖一：B)。Carrie只要將黃色的寶珠破壞，便會令中間那塊的黃色冰塊上升起來。雖然上升後的冰塊是有助Carrie跳躍至另一顆藍色寶珠之處(圖一：C)，不過就算黃色冰塊回復原位，Carrie也可以跳躍至那處的。

當Carrie跳躍至那粒藍色寶珠的冰塊後，便可以將之破壞。不過，當藍色寶珠一旦被破壞之後，則處於右側的黃色冰塊便會上升起來。這時，Carrie應趁冰塊還未回復原狀前，便應盡快去到此冰塊上，並立即爬到黃色冰塊前的綠色冰塊上。否則，當黃色冰塊回復至原位的話，Carrie便需要再次將藍色寶珠破壞來令冰塊上升。


■破壞黃色寶珠後，便會令中間那塊的黃色冰柱上升起來。


■破壞藍色寶珠後，應立即離開……

成功之後，Carrie便可以跳向那些藍色冰塊來前進。(記住！在跳躍一些比原地為高的地方時，便應在跳躍時便按著B鍵不放，這樣Carrie便會捉住冰塊邊而不會下墮，之後再按Analog來令Carrie爬上來便可)當到達最後一塊大冰塊後，Carrie便奇怪為何右手邊會有一塊特別的冰塊呢(圖一：D)？看它的距離，Carrie是不可能單用跳躍便可到達的，但……如何才能到達這處神秘的地方呢？

原來，Carrie身處的冰塊中是有一道無形的通路直達該冰塊的。至於它的位置就在於Carrie右邊之上。只要Carrie放膽"去馬"，就可以取得Special 3水晶。(Carrie現已取得Special 1及Special 3水晶，究竟它們有甚麼用途？)

返回大冰塊後，Carrie便發現前面就是魔幻之塔的出口，於是便立即繼續向前進發……



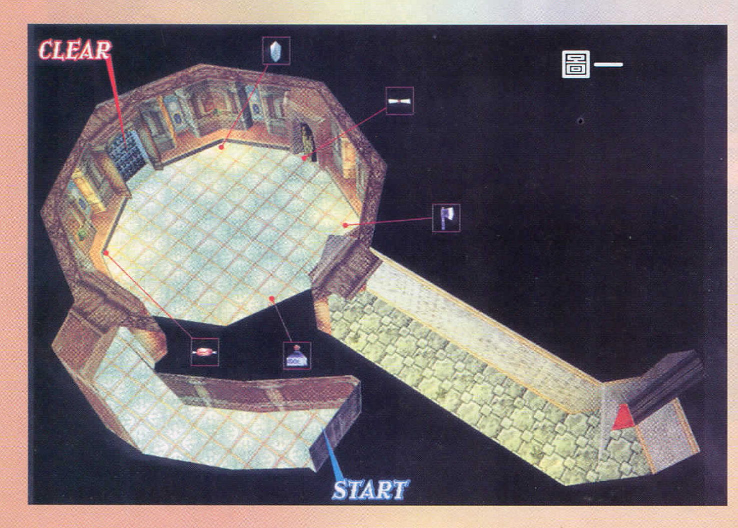

■只有在冰塊上升時，才可跳躍至綠色冰塊之上。


■看！當取得Special 3水晶後，只要依照原路返回大冰塊便可。

STAGE 8　時鐘之館, Room of Clocks

Carrie進入了一處四周都擺放著鐘的地方，無怪乎這裡被稱為「鐘之館」了。事實上，在「鐘之館」內是不會有任何敵人出現來襲擊Carrie的，因此Carrie便可以在這裡歇息一下。這時，Carrie不妨破壞四周的燭台，便可以獲得各種的ITEMS，而且當中更有可召喚惡魔商人Renon的契約；於是，Carrie便可以盡量補充各種ITEMS的了。

不過，Carrie知道這和平的時間似乎不多，而且相信前方的敵人會更為厲害。於是，裝備好一切後，Carrie便繼續上路……




■這裡甚麼怪獸也沒有，Carrie可以盡情遊逛了。


■又要繼續上路了！

在乘電梯到達了頂層之後，Carrie眼前竟然出現了一位非常熟悉的人物。Actrise？！無錯！就是先前曾經召喚了Camilla Fernandez作為Carrie對手的Actrise。今次，Actrise將會親自出馬向Carrie提出挑戰，而Carrie又豈能有拒絕之理。



■似乎這一戰已經難以避免……


■不斷要以繞圈來逃避攻擊。

至於Actrise的攻擊方法，首先她會為自己築起一道以水晶造成的牆來保護自己。之後，她便會向Carrie放出藍色魔法令其不能彈動，然後再發動水晶及能量球攻擊。Carrie要收拾她的話，首先要不斷繞圈子走及跳躍，而避開Actrise的藍色魔法。其次，在迴避的時候，Carrie便將能量球儲至最高威力來攻擊，以打破保護她的水晶。當水晶被破壞後，Carrie的能量球便可從空隙中傷害Actrise。不過，一旦Actrise受到攻擊，她便會重新築起保護牆，而Carrie則根據原先的方法對付便可慢慢將其能源扣盡。

Actrise最終亦難逃一敗的命運，當她的法力消失後，便會被打回原狀。Carrie自然有幸看見一位高貴美麗的婦人的真面目，並且聽到一些臨死也不認輸的下台話。當一切再次回復平靜後，Carrie便再乘電梯返回時鍾之館，以將遊戲進度Save或補充ITEMS。之後，Carrie便可以於Save Point旁的通路離開。



■"真人SHOW"？！



■離決戰日子越來越近。

STAGE 9　鐘樓, Clock Tower


■留意齒輪的轉向，以免捲入齒輪隙縫中。

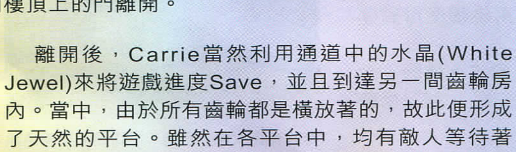
現在，Carrie到達了惡魔城中的鐘樓部份，並且看見大大小小的齒輪正在運轉著。這時，Carrie首先爬上平台之上，然後向右手方面的齒輪進發(圖一：A)。不過，Carrie一定要小心跳過那些正在轉動的齒輪，否則稍一不慎便會被捲入齒輪中，頓時變成"肉醬意粉"。

當Carrie成功到達了右方齒輪後，便可利用那轉軸去到對面齒輪上(圖二：B)。之後，Carrie便從齒一直向上進發，並於地圖中央位置取得Clocktower Key 1。這樣，Carrie就算是完成任務，並利用Clocktower Key 1打開樓頂上的門離開。


■走過轉軸時，會有敵人出現阻撓Carrie。



■只要有任何失誤，Carrie都要返回地圖右手邊的齒輪重新開始。



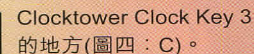
離開後，Carrie當然利用通道中的水晶(White Jewel)來將遊戲進度Save，並且到達另一間齒輪房內。當中，由於所有齒輪都是橫放著的，故此便形成了天然的平台。雖然在各平台中，均有敵人等待著Carrie的到來，不過它們的實力只是一般，故Carrie應可輕易將它們收拾。這裡，Carrie同樣需要取得Clocktower Key 2(圖三：A)，才能開啟在旁的門離開。至於取得此Clocktower Key 2的方法，就是先走到門前的平台上(圖三：B)，然後便可以跳到放置鎖匙處前的石階上，取得後沿原路退還便可。


■敵人的實力並不高。


■在這處起跳便可。



話咁快，Carrie終於到達了鐘樓最後一所房間，不過亦是最大的一所房間！這時，Carrie首先從前方的齒輪回到地面，然後利用中央的轉軸以爬到另一齒輪上(圖四：A)。當另一方的轉軸接近時(圖四：B)，Carrie便立即跳到該處。這樣，Carrie只要繼續沿齒輪前進，便可以到達收藏Clocktower Clock Key 3的地方(圖四：C)。



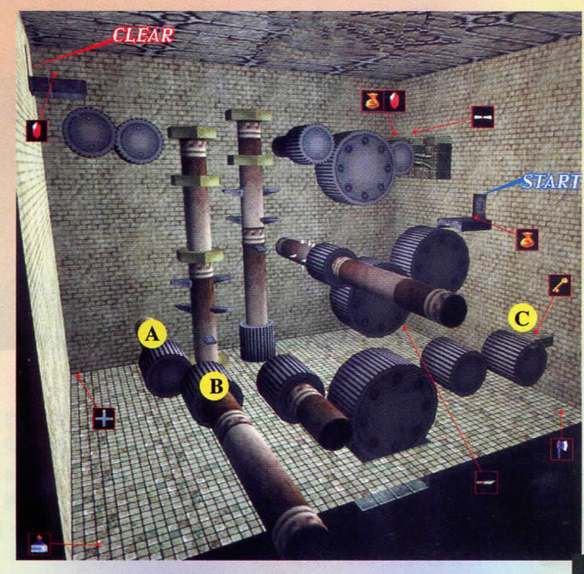
取得Clocktower Clock Key 3後，Carrie便可以回到先前的轉軸，並利用此上到頂層。在地圖的最右方，Carrie看見一張契約，當


■從這條路便可回到地面上。

然你可以跳到那裡喚來Renon以購買ITEMS或立即向左方的出口進發。(不過，這將會是你購買ITEMS的最後機會！)



■到達頂層後，便是離終點不遠了。



離開了鐘樓後，Carrie便向德古拉伯爵的所在之處進發。Carrie沿著頗長的石階一直向上走。最後，她終於來到第一間石室門前……

當Carrie進入了石室後，發現並沒有任何敵人存在，於是正想離開繼續前進時，惡魔商人Renon竟然再次現身，並且告訴Carrie他知道不久全球將會發生戰爭，故此特意到來Carrie道別的。不過，他真的只是單單來向Carrie道別的嗎……？



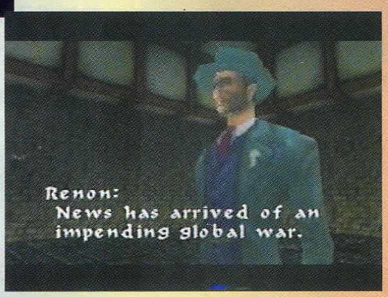
■打開大門後，便會進入第一間石室。

唔～如果玩者遇到上述片段的話，便表示你所用的金錢並不夠多。但是，若果你向Renon購買ITEMS的總額達到30000G的話，則Carrie所遇到的Renon及結果又會有所不同。Renon將會以最終形態於Carrie面前展示，並且希望可以吸食Carrie的靈魂。於是，Carrie便要和這位"惟利是圖"的惡魔商人Renon進行一場生死戰！



■攻擊力超強的Renon。

Renon的真身是一隻擁有翅膀的飛行戰士，他會放出快速並具導向能力的藍色火球。另外，他更會運用魔法喚出三尾大型的魚類怪物襲擊Carrie，看來這將會是一場苦戰！至於Carrie方面，除了用迴避→攻擊→迴避戰法外，更可利用ITEM武器「十字架」作為輔助攻擊。



■他是來道別的？！

擊敗了惡魔商人Renon後，Carrie便繼續沿石階向上邁進。當她進入第二間石室時，竟然再次發現這裡又是沒有任何敵人。於是，Carrie便匆匆離開並去到最後一間石室。

不過！若果Carrie進入了石室後，Vincent突然出現的話，便表示玩者先前所花的時間過久，而令Vincent成為彊屍一族～！！今次，Vincent會以彊屍的身份襲擊Carrie，他埋身時除會吸Carrie的血而令其變成彊屍外，更會放出紫色藥水作為飛道具攻擊。至於Carrie的應付方法，當然是避免與Vinent作埋身攻擊，並且利用Vincent移動力緩慢的弱點來作游擊戰。

當Vincent體力下降到一定程度後，他的意識會漸漸恢復過來。於是，他便作出了一個非常驚人的決定：自行了斷！看著Vincent不斷將聖水淋到自己身上，並且消失於眼前的Carrie知道他的死亡，其影響將會非常深遠！(事實上，結局亦會因此而出現變化！！)



■臉色蒼白，完全一副彊屍相。



■小心不要被紫色藥水濺中。

STAGE 10　惡魔城寢室, Castle Keep

轉眼間，Carrie終於到達德古拉伯爵藏身之處。在這充滿恐怖氣氛的房間中，擺放著一副非比尋常的棺木。於是，Carrie便走過去觀察一下；怎料！棺木蓋突然彈開，而在棺木中則升起了一陣白煙……究竟……究竟德古拉伯爵藏身於何處呢？

Carrie眼前並沒有發現德古拉伯爵的蹤影，但一陣陣熟悉的笑聲卻從四面八方傳進Carrie的耳中。上面！抬起頭的Carrie，終於發現德古拉伯爵！緩緩從空中下降到地面的德古拉伯爵，竟充滿自信地於Carrie消失？！原來，他們間的戰鬥已經開始了！

德古拉伯爵的攻擊方法，主要有四種：1.不時隱身作為迴避攻擊；2.火焰攻擊；3.藍色擴散能量環；4.吸力攻擊。不過，對於Carrie來說，由於德古拉伯爵的攻擊均有一定的距離限制，因此利用追蹤能量球便可作出遠程攻擊。至於迴避他的能量環及吸力攻擊方面，Carrie只需要趁他現身時攻擊他(他隱身時，便按R鍵來為你Lock-On)，或利用跳躍來迴避便可。

幾經辛苦，終於擊敗了德古拉伯爵！不過，他臨消失時卻暗示了黑暗力量根本沒有被消滅，而且在不久的將來便會成為世界的主宰！！

隨著德古拉伯爵的消失，Carrie的使命似乎可以暫時劃上句號……(只要先前消滅了變成彊屍的Vincent，便會出現這個「ADVERSE ENDING」)



■究竟德古拉伯爵在那兒？

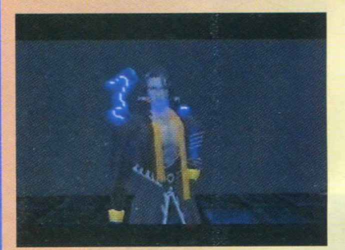


■竟然說Carrie是「送羊入虎口」！

■德古拉伯爵消失前一景。

STAGE 11　重新！Malus？！, Malus Reborn


■神秘少年－Malus。


■重新的Malus？還是德古拉伯爵！

德古拉伯爵雖然被Carrie擊敗，但Carrie心裡明白他根本未曾發揮出真正的實力來……究竟……？！這時候，寢室突然出現極大的震盪，似乎將有塌下之勢。於是，Carrie立即離開寢室，正當她快回到第一間石室前的通道時，天空上竟然出現了一位翩翩公子。他乘著一匹黑色的獨角獸，並且停下來凝視著Carrie。看清楚……？！他竟然是Malus，為何會這樣的呢？



■綠色力牆。



■紫色追蹤能量球。

■綠色擴散能量環。

Malus乘坐著獨角獸離去後，Carrie便立刻走到第一間石室旁的電梯，並乘電梯去到石室頂層。此時，Malus徐徐下降到Carrie面前，並且遷怒Carrie將他的部下一個一個消滅。Carrie始於未能明白究竟Malus的真正身份是甚麼？不過，Malus竟然親口承認他才是真正的德古拉伯爵－Dracula Vlad Tepes，並且於Carrie面前變成了一位俊俏的美男子。難道Malus真的是德古拉伯爵？！眼前的男子就是德古拉伯爵重新後的形態？？？

二話不說，年輕德古拉伯爵立即就向Carrie發動猛烈的攻勢，他的攻擊方法主要分為：1.放出紫色追蹤能量球；2.綠色擴散能量環；3.綠色力牆配合能量球攻擊。和先前一樣，Carrie只要作出適當的跳躍，便可以輕易避開能量球攻擊；至於能量環方面亦一樣會先出中段能量環後再出下段，而Carrie則先蹲下(Z鍵)避開中段，再以跳躍避開下段便可。最後，當他使出綠色力牆時，Carrie千萬不要站近台邊，以免被力牆推下。此外，Carrie亦應於此時不斷作出攻擊，或使用ITEM補充體力均可。當然，在他使用隱身魔法時，Carrie便可“以不變應萬變”，並且於原地等待之餘，不時按R鍵來Lock-On攻擊便可。

STAGE 12　德古拉之惡靈, Demon Dracula

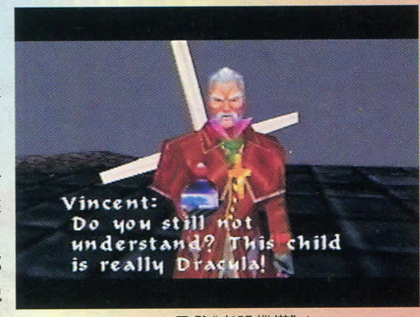

■又失敗了！德古拉伯爵。

最後，年輕的德古拉伯爵始終難逃一敗，於是他立刻變回少年Malus。Carrie以為已經徹徹底底將德古拉伯爵擊敗，並且令Malus回復清醒。故此，她便想走近Malus，以便和他一起回家。怎料？！正當Carrie伸手到Malus時，不知何來的聖水突然灑落在Malus身上，更令Malus大叫起來。



■被聖水傷害的Malus。

Carrie回頭一看，原來Vincent亦趕到這裡(你終於明白Vincent的存在價值嗎？)，並且識破了德古拉伯爵的詭計。於是，Malus又再次流露出一副德古拉伯爵的邪惡面孔，而且更決定將其真面目展示於各位眼前～！



■Vincent果然“老路縱橫”！

德古拉伯爵於是將Carrie帶到另一個空間之中，然而今次Carrie所面對的再不是人形的德古拉伯爵，而是一隻體型異常龐大的怪物！！至於牠的攻擊方法，主要有：1.普通的火球及火焰攻擊；2放出甚具威力的追蹤火球；.3. 從地上放出擴散能量環；4.二隻不死的火龍。

至於Carrie應付的方法，首先即時繞到怪物的背面，以避開牠的火球及火焰攻擊。之後，對於那些追蹤火球，Carrie應盡量將之消滅，但不可太過勉強；若被一顆爆炸程度有如核爆般的火球擊中的話，應立即為Carrie補充體力。至於由地上放出的擴散能量環，只要Carrie於攻擊範圍之內，基本上是不能作出任何迴避的。因此，保持一定的距離便有利避開擴散能量環的攻擊。最後，那二隻不死的火龍，其攻擊方法主要是向Carrie作俯衝攻擊，然後再從地底衝回天空。當然，由於牠們是不死的關係，因此迴避便是Carrie惟一的方法。


■德古拉伯爵再一次屈服於正義之下。

就這樣，經過Carrie一面迴避、一面攻擊的艱苦戰鬥後，怪物終於被Carrie擊倒！恭喜你，一場如此漫長又驚險的戰鬥終於也可以劃上一個休止符！！看著怪物(應該是德古拉伯爵才是)再次被迫返回黑暗世界長眠後，Carrie心中卻只是對那位名叫Malus的少年感到無限的神傷～。(終可欣賞「SUPERIOR ENDING」了)


終· Carrie Fernandez

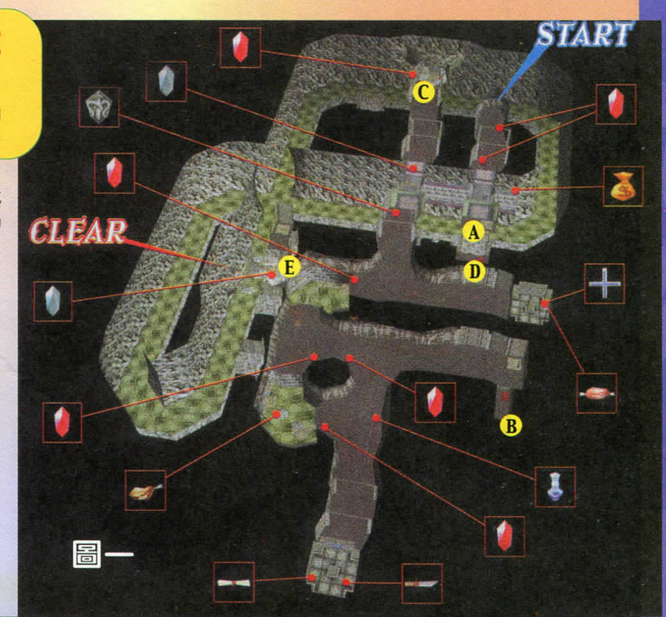


■德古拉伯爵的真身竟然是怪物！！

未完之戰鬥－Rainhardt Schneider之章

有關Carrie Fernandez如何對付德古拉伯爵的故事雖然到此便告一段落，不過現在筆者所說的，是一個同樣和德古拉伯爵有關的故事，但故事中的主角再不是可愛的少女，而是果敢勇猛的戰士－Rainhardt Schneider。

*由於Schneider所面對的關數和敵人，大部份均和Carrie遇到的一樣，故此這裡只會告訴一些在Carrie故事中沒有的關數及情節，其餘則敬請參考之前的攻略介紹便可。



STAGE 4　地底隧道, Tunnel

離開了別院(Villa)後，Schneider便來到了地底隧道。(Carrie則為地下水道, Underground Waterway)這時，Schneider只要一直向前行，便會有電梯接載至下一層(圖一：A)。不過，在途中會不時有閘刀從天而降，故此Schneider必先等待閘刀下來後，便利用其上升的時間來通過。

乘電梯到達下層後(圖二：a)，Schneider發現前方早已有二隻蜘蛛精等待著，看來又是出手的時候了！基本上，由於牠們移動力不高，故此Schneider只要不斷配合R鍵來作出Lock-On攻擊的話，便可以輕易收拾牠們。

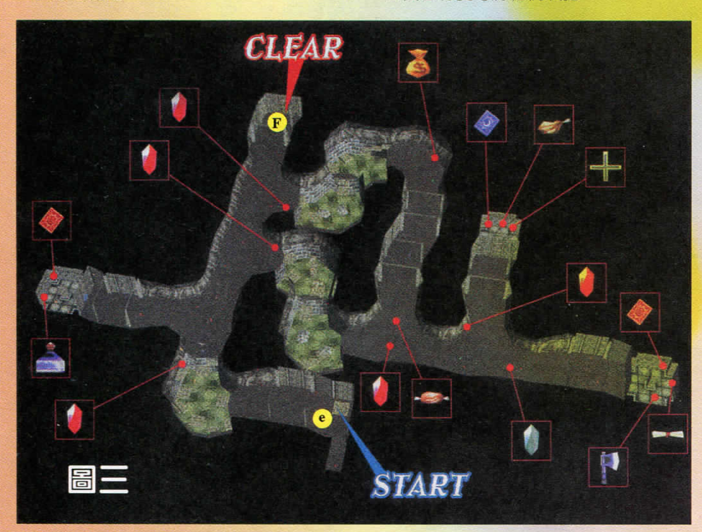


■小心閘刀。



■很容易便可將牠們收拾。





之後，Schneider便利用河中的小石到達鄰壁的通道，不過途中將會有大量的蜘蛛精前仆後繼地出現，故此Schneider還是不要停留為妙。當Schneider成功到達了電梯處後，便可以乘電梯上升到先前的一層(圖一：B)。這時，Schneider便可以繼續前進，直至到達了地底隧道的吊車站(圖一：C)。在吊車站中，將會有一輛紅色的吊車放置著。於是，Schneider便毫不客氣地跳上車上，而吊車亦立即開動運作起來。

在輸送途中，將會出現一些啡色的吊車及敵人向Schneider發動突襲，因此Schenider就一定要小心應付才可。當吊車到達了一處中途站時(圖一：D)，Schneider便應下車等待。一會兒後，有一架藍色吊車便會出現，而Schneider自然是立刻上車。這輛藍色吊車到達終站後(圖一：E)，Schneider便可下車並且乘電梯往上一層(圖三：e)。之後，Schneider到地圖上方的位置離開(圖：F)，並且進入惡魔城內。不過，Schneider竟然再次遇上Rosa，究竟她是甚麼人呢？



■惡魔城的科技果然是與眾不同～！

■在這裡轉乘藍色吊車便可。

■敵人會以火球攻擊Schneider，小心。



■Rosa再次出現，似乎……

STAGE 5　惡魔城內, Castle Center

在惡魔城內時，當Schnedier成功將巨牛擊敗而欲往電梯室準備離開時，Rosa竟然再次出現於Schneider眼前！不過，今次Rosa由於身為殭屍的關係，因此沒法不得不阻止Schneider繼續前進。於是，Schneider只好在心情複雜的情形下，與Rosa來一場生死戰！

Rosa的攻擊方法，主要有：1.劍氣；2.密集式火球攻擊；3.劍攻擊。至於Schneider方面，則要不斷繞圈以避開Rosa攻擊，然後再伺機反擊。這樣，當Rosa被擊敗後便會消失，而Schneider亦只好帶著沉重的心情離開。



■Rosa今次將會以敵人身份出場。


■攻擊力不弱的女子。

STAGE 6　決戰之塔, Duel Tower

到達了決戰之塔後，Schneider便發現前方已有一隻怪物等待。此怪物的突進速度頗高，故此利用Lock-On攻擊便是對付牠最佳的辦法。不過，由於天花會隨時間而慢慢向下壓，所以還是盡快將敵人消滅吧！

將敵人消滅後，Schneider為了逃避天花下陷，於是便立即應用身旁的石階爬到天花的頂部(圖二：A)，然後便可繼續前進。

當前進到地圖左下角的地方時，又會出現先前襲擊過Schneider的怪物，而且天花亦會慢慢塌下來，因而盡快將牠消滅吧！之後，Schneider須跳至前方的石階上等待天花塌下，然後才能繼續前進(圖二：B)。

圖一


■突進速度甚高的敵人。


■途中的石台會有不停旋轉的軸，用跳躍或蹲下來作出閃避。


■又有隱形通路！！a

Schneider繼續前進時，便發現前方有著二條分差路(圖二：C)。基本上，Schneider無論選擇那一條路，其難度均相差無幾。若果Schneider選擇抄小徑的路(圖二：C1)，則便需要跳越一些浮台。但是，當Schneider跳到這些浮台時，浮台便會慢慢下沉，因此Schneider就需要在短時間內跳越這些浮台。

不過，若果Schneider選擇從正面進攻的話(圖二：C2)，便需要在一處天花慢慢下塌的石台上，與一隻攻力極強的怪物決戰！至於這怪物的攻擊方法，主要是放出紅光後便立即快速衝向Schneider，因此Schneider便需要先避開此怪物的攻擊後才進行反擊，而且使用聖水也是不錯的方法。


■跳過浮台時，記著要一口氣衝過去！

■此怪物的攻力極強，小心。



當Schneider成功克服了難關後，便可以繼續向前進發，並且再次遇到最初攻擊他的怪物(圖三：A)。擊敗了這隻怪物後，Schneider便可以到達出口的地方，離開這個鬼地方。




■只要留意它們的旋轉方式，便可輕易地離開。

STAGE 7　行刑之塔, Tower of Execution

離開了決戰之塔後，Schneider便來到這個名叫行刑之塔的地方。開始時，前方將會有二把鐮刀及閘刀阻擋著，因此Schenider便要趁它們擺動時的空隙來通過，否則被擊中的話，相信Schneider一定非死則傷！

之後，Schneider便可以隨通道一直向頂層邁進。然而在途中，Schenider將會遇到一些正移動的石階，而Schenider則只要留意它們的出現頻率，便可輕易地通過。當Schenider來到地圖右方的位置時(圖一：A)，那裡會有一條隱形通予Schenider走過，並且會取得一顆Special 2的水晶。


■若果被鐮刀擊中的話，便會跌落熔岩中。


■留意出現的頻率。

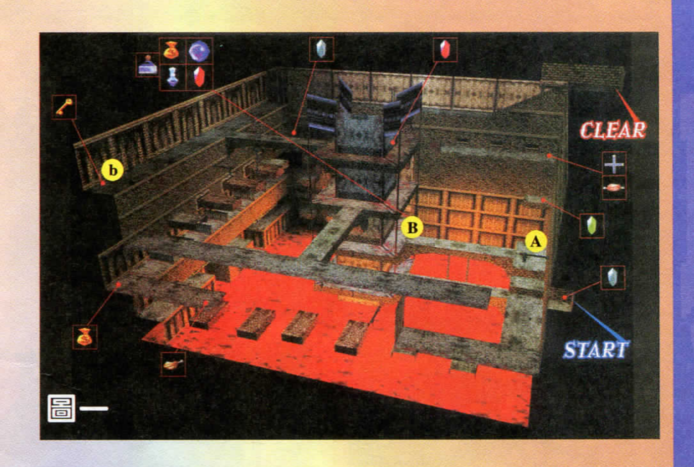
■前方便是隱形通路。

在繼續前進時，Schenider會發現有一道被鎖著的門(圖一：B)，而打開此鎖的鎖匙則放於頂層的位置(圖一：b)。不過，其實此室中的ITEMS沒有甚麼特別，故此就算Schneider不打開此鎖而離開，對故事的發展亦沒有任何影響。另外，在前進途中，Schneider將會遇到一些紅色的骷髏士兵。可是，由於它們全是打不死的傢伙，故此Schenider還是"速逃"為妙。

當Schenider到達頂部後，便可以從地圖右上方的出口離開，並到達時鐘之館內……



■Schenider要頂層取得鎖匙後，才能返回這裡打開閘門。



STAGE 8　時鐘之館, Room of Clocks

進入時鐘之館後，Schenider可以進行記錄及購買ITEMS，以便為其後的決戰作好準備。當他乘電梯到達頂層後，突然有多把鐮刀飛向Schenider。Schenider抬頭一看，原來是死神(Death)所放的暗器！

死神為了置Schenider於死地，於是便不斷放出鐮刀攻擊。正當Schenider招架不住時，Rosa突然出現並為救Schenider而拚死抵擋了死神的攻擊。看著心愛的人於面前死去，Schenider自然是傷痛欲絕，但他立即將悲痛化為力量，並誓要與死神周旋到底！～！

死神的攻擊方法，主要是不斷於空中放出鐮刀之餘，還會以魔法攻擊Schenider。死神的魔法將會是召喚一隻類似魚的怪獸，牠會從各方面衝向Schenider作為攻擊。至於Schenider，就要趁死神接近地面時才作出攻擊，其餘時間便盡量繞到其身後，以避開鐮刀的追蹤。

當死神被消滅後，Schenider相信他和德古拉伯爵決鬥的日子已經越來越近～！(接著便是STAGE 9　鐘樓, Clock Tower)



■失去心愛的人，Schenider自然悲痛莫明。

■死神的魔法攻擊，其判定是非常之大。

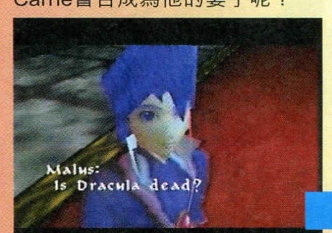
戰鬥餘暉～ENDING！！

經過一輪戰鬥後，Carrie和Schneider終於將邪惡的德古拉伯爵消滅！不過，完成任務後的英雄們，他們的結局將會是甚麼呢……？

ADVERSE ENDING

Carrie Fernande

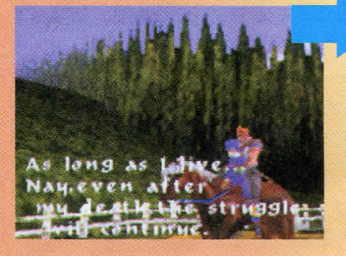
在惡魔城擊敗了德古拉伯爵後，Malus突然從中出現，於是Carrie便和Malus一起離開惡魔城回家……。途中，Malus更要求Carrie會否成為他的妻子呢？





Rainhardt Schneider

在惡魔城擊敗了德古拉伯爵後，Malus突然從中出現，於是Schneider便和Malus一起離開惡魔城回家……。不過，為何Malus可以在惡魔城中出入自如呢？





SUPERIOR ENDING

Carrie Fernande

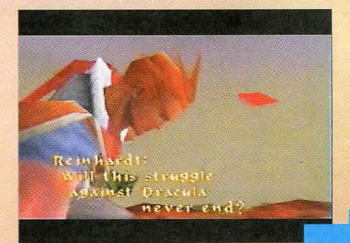
德古拉伯爵的真身被消滅後，惡魔城亦隨之沉沒於大地之中。之後，Carrie再次回到母親的墓前拜祭，當她抬頭看著如此燦爛的陽光，心中會否想起Malus呢？





Rainhardt Schneider

德古拉伯爵的真身被消滅後，惡魔城亦隨之沉沒於大地之中。在燦爛的陽光下，Schenider卻在山上獨自懷念Rosa，並且對戰鬥感到非常疲倦。可是，天上突散下了幾片玫瑰花花瓣，難道……？！





至於那些Special水晶有甚麼用？則請留意今期的《秘技工場》！！(當然又是由筆者我 Agent X 主理啦！)

AD NEO GEO	FIG	2P 製造商：SNK	2P	MEM	製造商：SNK	FIG	2P	MEM	製造商：SNK
	基板：MVS	推出日期：已推出(11月25日)	發售日：發售中(1月28日)			發售日：發售中(2月25日)			
	容量：554 M		價格：32000日圓	容量：554 M		價格：6800日圓		容量：不明	

幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～

絕命奧義・連續技之卷！後篇

TEXT：KOTARO
鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料



天野 漂

劍質共通



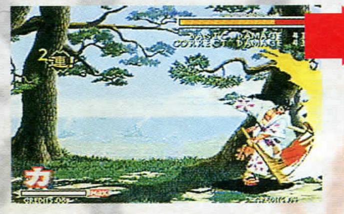
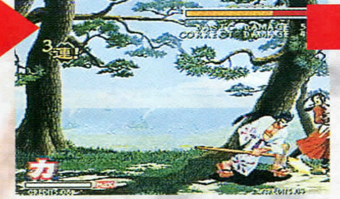
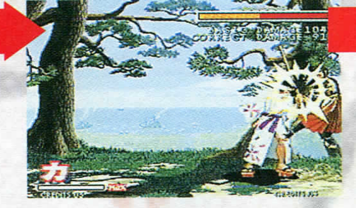



◆空中蹴『→』蹲下輕斬×1～4『→』CANCEL重 雀刺

◆必至『→』蹲下輕斬(『→』CANCEL雀刺／ 桂馬之高上)／ 桂馬之高上／ 居飛車穴熊"九手詰"(『→』穴熊之脫褌)






◆對手於版邊時，必至『→』蹲下輕斬『→』將棋倒『→』DOWN攻擊

「力」劍質專用






◆空中蹴『→』蹲下重斬(2 HITS)『→』CANCEL桂馬之高上／ 雀刺(『→』昇華 盤上此之一手"金")

「技」「極」劍質專用






◆空中蹴『→』←＋A・A・A・↓＋B『→』CANCEL雀刺






◆必至～詰！『→』遠距離重斬(→＋B)／ 紙鳶金(下段流程)

李烈火

劍質共通

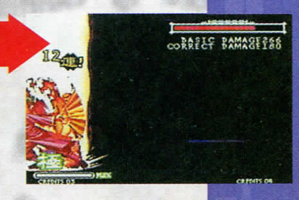





◆空中重斬『→』蹲下蹴×1～3『→』CANCEL龍槍旋×3(『→』DOWN攻擊)／炎扇翔(『→』鳳落踵)／炎龍擺尾(『→』獅子咆吼)







◆空中重斬『→』蹲下蹴×1～3『→』站立重斬『→』CANCEL各種必殺技／連殺斬衍生

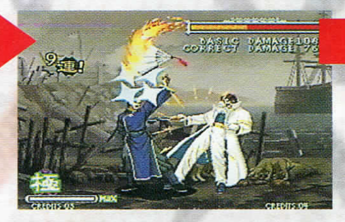





◆站立重斬『→』龍碎落『→』重 炎龍擺尾『→』獅子咆吼

「技」「極」劍質專用



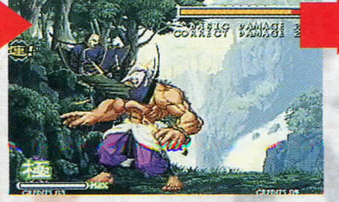



◆空中A．C『→』←+A．A．A．B．↓+C．↓+C『→』CANCEL奧義．炎龍纏身






◆對手於空中時，空中輕斬×α『→』CANCEL龍翔旋×2『→』DOWN攻擊



◆上昇小跳A．B(1 HIT)．C『→』上昇小跳A．B(1 HIT)．C『→』上昇小跳A．B(1 HIT)．C……






◆上昇小跳A+C．A+C．A+C『→』上昇小跳A+C．A+C．A+C『→』上昇小跳A+C．A+C．A+C……

斬鐵

劍質共通




◆對手於版邊時，空中輕斬(A+C)連打……




◆對手於版邊時，流影刃(JUMP CANCEL)×α

「力」劍質專用






◆空中重斬『→』站立重斬『→』流影刃『→』空中輕斬(A+C)×1～8『→』天魔落







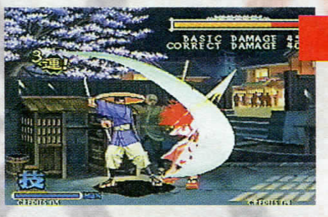
◆空中重斬『→』蹲下輕斬×2『→』蹲下蹴『→』站立蹴『→』氣孔砲『→』昇華 斷鋼刃






◆空中重斬『→』蹲下輕斬×2『→』蹲下蹴×2『→』吹飛蹴(→+C)『→』斷鋼刃

「技」「極」劍質專用






◆空中重斬『→』蹲下蹴×1～2『→』流影刃『→』起跳重斬『→』↖+C『→』CANCEL天魔腳『→』骸縫×2







◆空中重斬『→』←+A．A．A．B『→』影法師『→』霞斬(1 HIT)『→』CANCEL流影刃『→』空中輕斬(A+C)×1～8『→』天魔落



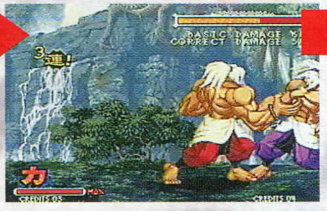


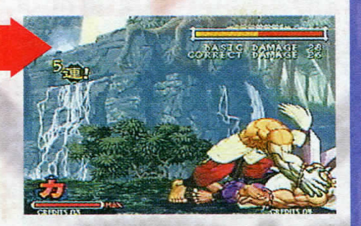


◆空中重斬『→』←+A．A．A．B『→』斷鋼刃『→』 螂雙刃(打上流程)『→』流影刃(JUMP CANCEL)×α『→』斷鋼刃

直衛 示源

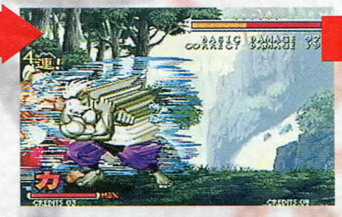
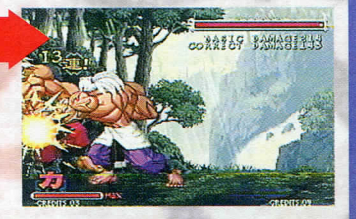
「力」劍質專用



◆空中重斬『→』近距離輕斬（←＋A）×1～2『→』站立輕斬『→』CANCEL金剛碎／ 翡翠碎（A擊）

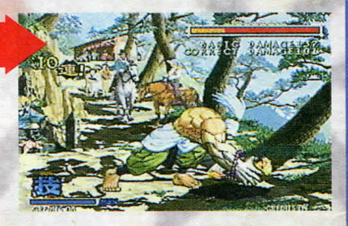


◆空中重斬『→』站立重斬『→』CANCEL輕 白虎爪『→』昇華 暴虎馮河『→』勇往邁進

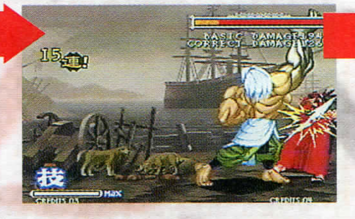
「技」「極」劍質專用



◆空中重斬『→』近距離輕斬（←＋A）×1～2『→』A・A・B『→』CANCEL白虎襲（2段）『→』CANCEL絕咆吼






◆對手於版邊時，烈咆吼『→』拔山倒河（打上流程）『→』CANCEL絕咆吼

嘉神 慎之介

劍質共通



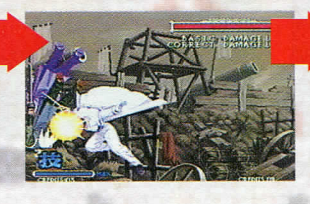



◆空中重斬『→』蹲下蹴×1～4『→』近距離輕斬（←＋AC同按）『→』CANCEL各種必殺技

「技」「極」劍質專用

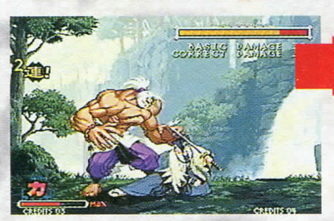
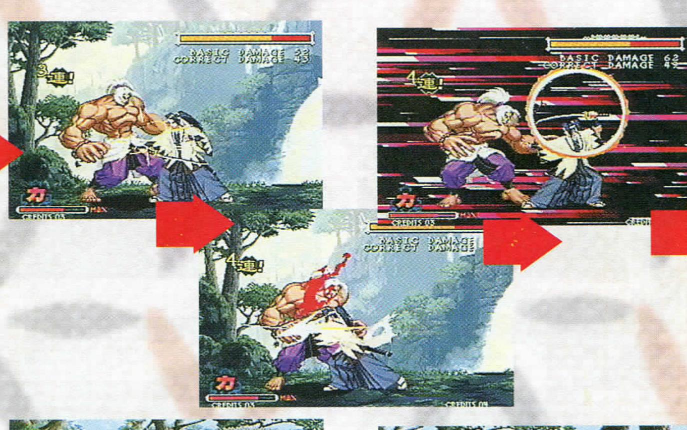



◆降炎襲（空中HIT）『→』CANCEL圖南鵬翼『→』降炎襲『→』紅蓮朱雀



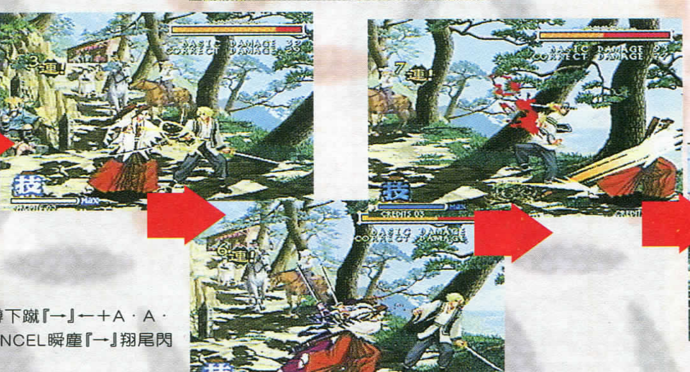
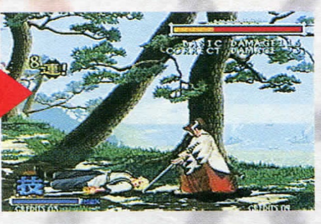

真田 小次郎

「力」「極」劍質專用

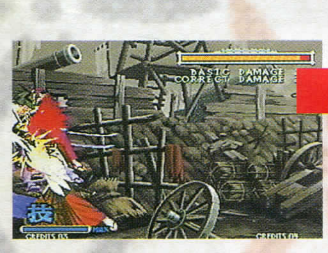
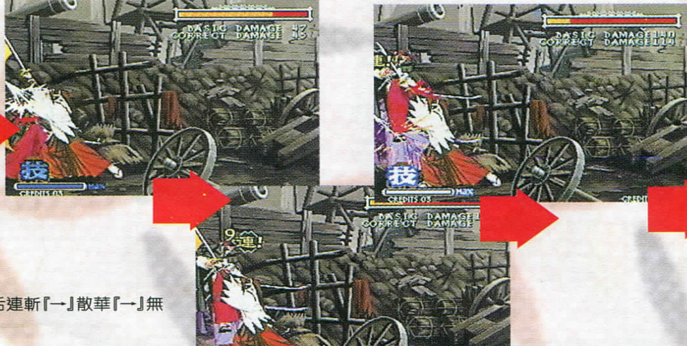




◆空中重斬『→』蹲下蹴『→』近距離輕斬（←＋AC同按）『→』CANCEL無明劍（1段）『→』昇華 無明劍．贄

「技」「極」劍質專用

◆空中重斬『→』蹲下蹴『→』←＋A．A．A．↓＋B『→』CANCEL瞬塵『→』翔尾閃『→』DOWN攻擊


◆散華（空中HIT）『→』百舌連斬『→』散華『→』無明劍．贄



剎那

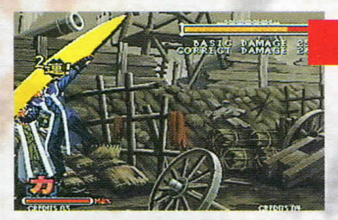
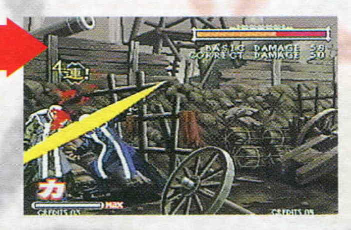
劍質共通





◆無銘（伍）or（極）發動後，無銘（伍之追）×1～4『→』各種追打攻擊

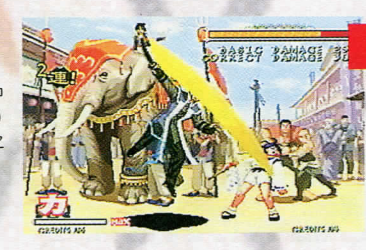
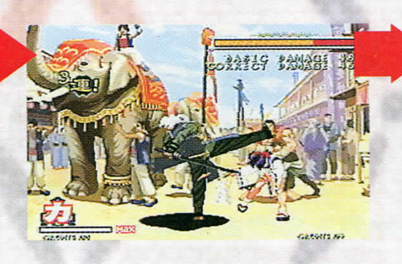
「力」劍質專用



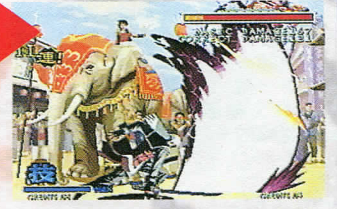
◆空中重斬『→』站立重斬『→』CANCEL無銘（壹）『→』昇華 無銘（絕）

◆無銘(極)發動後，空中重斬『→』吹飛蹴(→＋C)『→』CANCEL無銘(極之追)／ 無銘(伍之追)×4


「技」「極」劍質專用



◆無銘(伍)發動後，無銘(伍之追)『→』CANCEL無銘(滅)(打上流程)『→』無銘(絕)

高嶺 響

劍質共通






◆空中重斬『→』近距離輕斬(←＋A)×1～4『→』站立輕斬『→』遠間斬也

「力」劍質專用






◆空中重斬『→』蹲下蹴『→』近距離輕斬(←＋A)『→』蹲下重斬

「極」劍質專用

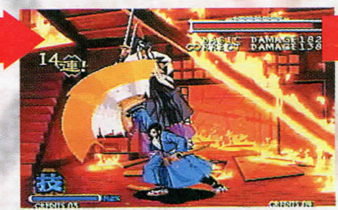





◆對手於版邊時，空中重斬『→』A，↓＋B『→』畏死之心也

「技」「極」劍質專用






◆空中重斬『→』←＋A，A，A，↓＋B『→』CANCEL近寄斬也『→』居合也『→』越屍而行也『→』發勝神氣也

GAME BOY 製造商：KONAMI 售價：各4300日圓
發售日：發售中
GAME BOY COLOR/SLG/MEM/對應對戰線

■文：米奇

心跳回憶POCKET

運動編～校園的照片
文藝編～樹蔭斜陽下的樂韻

詩織與虹野學部法則

在運動編序章結束後參觀學校時，如果立即加入棒球部的話，虹野沙希就一定會加入棒球部，否則就會隨機加入足球部或棒球部，而詩織就會在虹野決定了學部後隨機加入餘下學部中的其中一個。

在文藝編中詩織的學部是完全隨機的。

詩織與主角的血型相性

主角＼詩織	A	B	AB	O
A	▼	▽	▽	△
B	△	△	▲	▽
AB	▽	△	▼	△
O	▲	△	▽	▼

藤崎詩織

出場條件
遊戲開始時便已認識

生日禮物
97年：古典音樂CD
98年：頭帶
99年：耳環

示愛條件
文系、理系、藝術、運動130以上／雜學120以上／容姿、根性100以上／體調50以上／壓力50以下／約會5次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
97年8月、10月、99年2月	家中	無	跟詩織憶起童年往事
任何時候	家門前	面紅	早起跟詩織一同上學（隨機發生、壓力-1）
98年以後的春天	中央公園	無	談論兒時往事
98年3月1/8/15/21/22/29日，或99年3月7/14/21/22/28日	詩織家	主角和詩織生日都設定在上述日子中的同一天、面紅、沒有約會	跟詩織在詩織的房間一起慶祝生日
98年以後的暑假	泳池	微笑、第2次到泳池	詩織從泳池滑梯滑下來
6～9月	學校放學時	面紅	跟詩織撐着一把雨傘回家（隨機發生）
秋天	附近公園	面紅	憶述兒時比身高的事情
冬天	遊樂場摩天輪	面紅	被困摩天輪
聖誕派對後	回家路上	面紅	白色聖誕

虹野沙希

出場條件
根性35以上（結識3人後95以上）實行任何指令／加入她所屬的學部後出席學部21日份以上執行學部指令／加入她所屬的學部後參加夏合宿／參加聖誕舞會時仍未結織三個女孩的話隨機出現

生日禮物
98年：不銹鋼廚具套裝
99年：拒人之星全集
00年：料理之鐵人錄影帶全4卷

示愛條件
運動、根性120以上／容姿60以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
98年後春天	中央公園	面紅	造便當給你吃
夏天	泳池	面紅、第2次到泳池約會	虹野遇溺
98年後9-10月	體育館	無	虹野完全投入地看棒球比賽
修學旅行	旅行地點的酒店	微笑、一同行動	照顧病倒的虹野
冬天	商店街時裝店	無	虹野照顧迷路兒童
10月～翌年5月	學校內	面紅	給你造便當（多次發生、體調＋10）

古式由加利

出場條件
運動及容姿80以上（結識3人後83以上）實行運動指令／加入網球部後出席學部21日份以上執行學部指令／加入網球部後參加夏合宿（詩織加入了網球部的話她便不會出現）／參加聖誕舞會時仍未結織三個女孩的話隨機出現

生日禮物
97年：陶俑
98年：音樂盒
99年：觀葉植物的盆栽

示愛條件
運動120以上／容姿100以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
99年春季	植物園	無	古式細心欣賞食蟲植物
99年夏天	水族館	微笑	古式給海豚濺出的水花弄濕
6月～9月	保健室	微笑	在保健室遇上受傷的古式
秋天	中央公園	面紅	古式一面織毛衣一面跟你談天
修學旅行	酒店走廊	面紅、一同行動	遇上剛洗澡回來的古式
中央公園事件發生後的冬天	學校走廊	面紅	送毛衣給你（發生機會50%）
寒假期間	滑雪場	無	古式乘不上登山吊車

清川望

出場條件
運動和根性30以上（結識3人後70以上）實行運動指令／加入水泳部後出席學部21日份以上執行學部指令／加入水泳部後參加夏合宿（詩織加入了水泳部的話她便不會出現）／參加聖誕舞會時仍未結織三個女孩的話隨機出現

生日禮物
95年：花束
96年：絲帶
97年：裙子

示愛條件
運動120以上／容姿70以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
99年春季	美術館	無	弄壞了彫刻品
暑假	海灘	運動150以上、面紅	清川給落雷嚇倒而倚在你身上
運動祭	園圃	面紅	清川保護園圃
6～9月	學校	面紅	遇到正在搬運資料的清川（隨機發生）
98年秋天	植物園	無	告訴你仙客來的含意
98年冬天	保齡球場	無	給清川亂投的保齡球擲中

美樹原愛

出場條件
達成以下條件中其中至少兩項，令她對妳的傾慕程度提高，便會在最近的聖誕舞會或是情人節中由藤崎詩織介紹給妳認識，或在伊集院家門前相遇（不能參加聖誕派對時）：在體育祭的迷你遊戲中取得第一位名/ 試考試成績優異/ 參加運動系學部時在練習賽中勝出/ 參加文系學部時出席率夠高。

生日禮物
97年：無
98年：小貓毛公仔
99年：兔子手套

示愛條件
文系、理系、藝術80以上／雜學90以上／容姿100以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	狀態	事件
每年3至5月第一個星期日	遊樂場超人表演	無	美樹原被誤認為是小孩子而被台上的演員擄走
98年以後的夏天	中央公園	面紅	美樹原帶同狗一起跟你約會
每年10月至翌年5月	學校	微笑	美樹原因沒有帶雨傘而不能回家；友好程度高時會一同放學，友好程度低時會借雨傘給她，一星期後會發生還雨傘的事件（隨機發生）。
98年以後的秋天	動物園	無	美樹原沉醉地看着動物中的猴子
98年以後的寒假	溜冰場	面紅、運動達80以上	美樹原滑倒倚在你身上
聖誕舞會結束後	回家路上	面紅、能參加聖誕舞會、跟美樹原一同回家	美樹原在路上拾到被遺棄的小貓

紐緒結奈

出場條件
理系60以上（結識3人後85以上）實行理系指令／加入科學部後出席學部21日份以上執行學部指令／加入科學部後參加夏合宿（詩織加入了科學部的話她便不會出現）／參加聖誕舞會時仍未結織三個女孩的話隨機出現

生日禮物
97年：第6代電腦的理論書籍
98年：高速幾何學論書籍
99年：R20000晶片

示愛條件
科學120以上／容姿90以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
離開科學部	學校	被紐緒強迫加入科學部	紐緒激怒
98年3月以後每月的第一個星期日	遊樂場超人SHOW	無	阻礙超人表演（多次發生）
98年春天	動物園	無	紐緒被樹熊襲擊
99年夏天	保齡球場	無	操縱保齡球計分機
98年秋天	遊戲機中心賭博攤位	無	出術賺取金幣
修學旅行	北海道	一同行動	跟外星人戰鬥
12月	商店街電子零件店	無	紐緒狂熱地購買電子零件（多次發生）
10月～翌年5月	學校天台	面紅	紐緒為找不到創作靈感而煩惱
00年2月28日	附近公園	達到紐緒向你示愛的條件	以真世界征服機械人跟你作最後決戰

鏡魅羅

出場條件
容姿100以上（結識3人後125以上）實行打扮指令／參加聖誕舞會時仍未結織三個女孩的話隨機出現

生日禮物
97年：金髮飾
98年：銀指環
99年：白金十字架

示愛條件
藝術90以上／雜學100以上／容姿140以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
進入微笑階段後第一個約會	任何約會地點	微笑	因弟弟生病而取銷約會
春天	商店街時裝店	無	向你徵求時裝的意見（選「紅色很襯妳啊」）
暑假	海灘	無	給鏡魅羅擦太陽油
99年秋天	遊樂場鬼屋	面紅、選「你果然好怕哩」	鏡給嚇倒（會留下壞印象）
寒假	滑雪場	面紅	在滑雪場撞倒鏡
6～9月	學校走廊	微笑	遇上鏡魅羅的一班擁躉給她拿書包
聖誕舞會後	回家路上	面紅、選「我送你回去吧」	借大衣給鏡魅羅
聖誕事件發生後	學校走廊	面紅	鏡魅羅還回大衣

朝日奈夕子

出場條件

雜學在35、55、75以上時會遇上她、雜學在90以上時實行雜學指令就可結識她／參加聖誕舞會時仍未結織三個女孩的話隨機出現

生日禮物

97年：酸乳酪菌
98年：滑雪板
99年：手提視象電話

示愛條件

雜學120以上／容姿100以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
98年以後的春天	遊戲機中心遊戲機攤位	無	朝日奈鉗到很多景品公仔
8月	遊樂場晚間花車巡遊	面紅	跟朝日奈一起欣賞花車巡遊
99年秋天	音樂會場BuruBurus音樂會	無	看見朝日奈非常投入看音樂會
寒假	溜冰場	微笑	朝日奈不慎滑倒
每年10月～翌年5月	教員室前	微笑	看見朝日奈被老師責罵
每年12月考試前的星期日	圖書館	微笑、上次考試排名與朝日奈差不多	跟朝日奈一同造出貓紙

早乙女優美

出場條件

第二學年第一天必定出場

生日禮物

98年：動畫人物變身套裝
99年：鬥魂歷史大全

示愛條件

運動90以上／雜學80以上／容姿100以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
98年以後的春天	遊樂場	無	給人撞倒當場大哭起來
98年以後的暑假	中央公園	面紅	跟早乙女一起在湖上泛舟
6月～9月	學校	面紅	早乙女給主角做便當（隨機發生）
98年及99年11月	體育館	無	早乙女投入地看摔角比賽
99年9月13～30日	學校	微笑	早乙女去修學旅行時給你買紀念品
98年以後的寒假	家門前	微笑	跟早乙女玩擲雪球遊戲（發生機會率10%；每年只發生一次）
98年以後的寒假	滑雪場	面紅	登山吊車故障停了，嚇得早乙女大哭起來

如月未緒

出場條件

文系60以上（結識3人後85以上）實行文系指令／加入文藝部後學部後出席學部21日份以上執行學部指令／加入文藝部後參加夏合宿（詩織加入了文藝部的話她便不會出現）／參加聖誕舞會時仍未結織三個女孩的話隨機出現

生日禮物

98年：基廷詩集
99年：莎士比亞全集
00年：文藝小說

示愛條件

文系120以上／容姿100以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
99年春天	遊樂場	絕叫機械、選「一定要坐」	如月暈倒了（友好程度和傾慕程度會下降）
暑假	海灘	微笑	跟你在太陽傘下跟你交談
秋天	圖書館	無條件	如月入神地看小說（多次隨機發生）
體育祭	體育祭	面紅、選玩二人三足、回答如月選「好啊」	跟如月一同參加二人三足
98年冬天	電影院（純愛小說家）	無條件	看電影感動得流淚（選「是啊，還是本來的好」的話結局時便會看見沒有戴眼鏡的如月）
10月～翌年5月	學校內	面紅	替如月搬運圖書（隨機發生）

片桐彩子

出場條件

藝術50以上（結識3人後65以上）實行藝術指令／加入美術部後出席學部21日份以上執行學部指令／加入美術部後參加夏合宿（詩織加入了美術部的話她便不會出現）／參加聖誕舞會時仍未結織三個女孩的話隨機出現

生日禮物

97年：怪異的書
98年：加基畫集海外版
99年：通信卡拉OK套裝

示愛條件

藝術120以上／容姿100以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
99年春天	卡拉OK	無	聽到片桐唱歌
暑假	海灘	面紅	硬拉片桐去游水（會留下壞印象）
6～9月	學校	微笑	遇上逃游泳課的片桐
99年秋天	美術館	無	入神地看加基的畫
修學旅行	沖繩	微笑、一同行動	片桐用奇怪的英語向外國人問路
98、99年冬天	太空館	面紅	倚着你的肩膊睡着了（選「讓她這樣下去」的話友好程度可提高多一點）

和泉恭子

出場條件

運動及根性40以上（結識3人後70以上）實行運動指令／參加聖誕舞會時仍未結織三個女孩的話隨機出現

生日禮物

98年：求生套裝
99年：高性能雷達
00年：超小型發射器

喜愛電影

動作（97年冬98年秋）及《泰國危機（TAI PANIC）》（99年冬）

喜愛音樂

除「火箭餅」以外的偶像歌手（97年夏、99年春）

示愛條件

理系80以上／運動130以上／根性110以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
春天每月的第一個星期日	遊樂場	微笑、選「來吧」	和泉兼職超人表演時偷懶（失敗事件）
99年春天	學校	面紅、紐緒已登場	跟踪紐緒失敗（失敗事件）
98年以後的夏天	中央公園	面紅	和泉被小鳥圍着
98年秋天	商店街	無	和泉向流氓挑戰（被打敗便會變成失敗事件）
97年10月～98年4月	附近公園	微笑	拾到一個古怪的通信器手錶（隨機發生、失敗事件）
98年5月～99年6月	任何約會地點	無	與伊集院秘密交談（隨機發生）
每月第二個星期一	學校	發生過紐緒搗亂超人表演事件	和泉受了傷（失敗事件）
6月～9月	學校天台	面紅、失敗事件發生過兩次以上	和泉對自己經常失敗感到很詛喪（隨機發生）
1999年7月7日	學校	面紅、紐緒已登場	與和泉一同阻止紐緒征服世界

宗像尚美

出場條件

藝術50以上（結識3人後65以上）實行藝術指令

生日禮物

97年：最新管樂器大全集
98年：特製譜架
99年：瑞士製吹口

喜愛電影

動作（97年冬98年秋）、喜劇（99年秋）

喜愛音樂

除「火箭餅」（98年春）及BuruBurus（99年秋）以外的全部音樂

示愛條件

理系、藝術、容姿100以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
98年4月～99年10月	體育館	第二次觀看棒球比賽	為球隊打氣
98年夏天	動物園	微笑	被樹熊襲擊（會留下很壞的印象）
98年10月10日	文化祭	單獨行動、到吹奏樂部去	看到宗像表演獨奏
6～9月	附近公園	面紅	撞倒快要遲到的宗像，拾到她遺下的吹口（隨機發生）
97年9月～98年4月	演奏會場／體育館	新音樂／搖滾樂表演、或任何體育項目	發現宗像喜歡刺激的一面
99年6月～11月	任何地方	面紅	宗像突然說伊集院很有型
99年4～12月	——	面紅、參加體育學部，參加第10次練習賽（棒球部第8次）	主角的學部要跟宗像的學校比賽

芭杜妮西亞・麥格斯

出場條件

97年第三學期一定登場

生日禮物

98年：高級和服一套
99年：特製BMX單車

喜愛電影

愛情故事（97年秋、98及99年冬）、動畫（98年夏）

喜愛音樂

古典（98年秋、99年夏）、偶像（98及99年春）

示愛條件

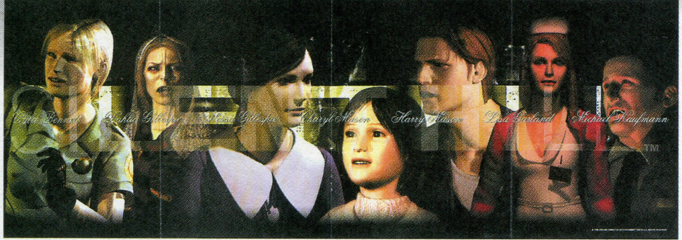
文系140以上／雜學100以上／容姿110以上／約會3次以上

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
97年12月24日	聖誕舞會	詩識微笑以上	在舞會上與芭杜擦肩而過
98年8月2日	神社	無	跟芭杜一同玩夏祭的遊戲（體調下降、根性上升）
98年以後的3～4月	中央公園	微笑	芭杜駕單車飛馳趕赴約會
99年1月1日	神社	98年生日時送她和服	芭杜穿和服跟主角去神社參拜
98年10月～99年2月	學校	微笑	芭杜思念故鄉的朋友
98年10月～99年5月	學校	面紅	受芭杜邀請到她家裏坐（隨機發生）
98年10月～99年5月	學校	面紅、曾探訪芭杜家	受芭杜的爸爸檢查體格（隨機發生）

製造商：KONAMI
發售日：美版發售中／日版發售中　售價：5800日圓
ACT／1P／MEM／對應DUAL SHOCK

文：天草四郎 時貞



一隻遊戲，五個結局

ENDING 的分歧

在遊戲中一共有五個ENDING，至於其中的關鍵，就在於大家是否有救女警絲寶及在救回醫生米高之後，是否在酒店的電單車之中取得了血清；而這兩個劇情，都是其中四個ENDING(GOOD+／GOOD／BAD+／BAD)的主要關鍵，筆者現在會為大家說明一下這些ENDING的出現方法吧。

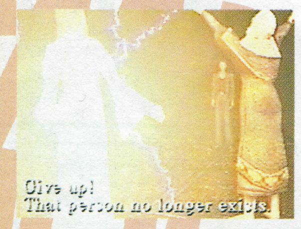
BAD END



(一)沒有救回女警絲寶



(二)沒有在電單車之中取得血清



(三)最終BOSS就會是女兒莎露及艾莉莎的合體

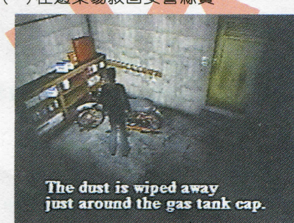


(四)ENDING原來一切都是夏利撞車後死前的幻像

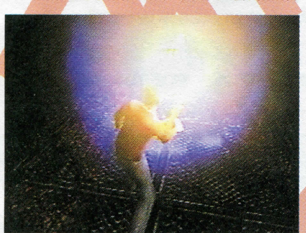
BAD+ END



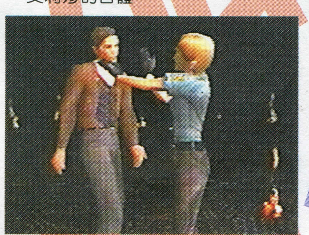
(一)在遊樂場救回女警絲寶



(二)但沒有在電單車之中取得血清



(三)最終BOSS亦會是女兒莎露及艾莉莎的合體



(四)ENDING就是夏利殺死了莎露，而且十分沮喪，絲寶會在掌摑他後一同離開

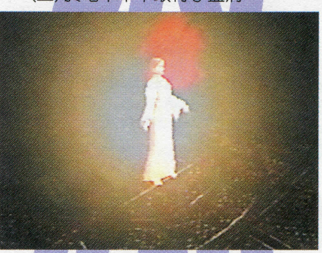
GOOD END



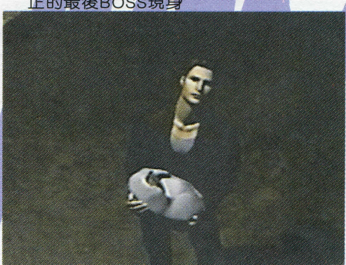
(一)在遊樂場中殺死了絲寶



(二)於電單車中取得了血清



(三)最終米高就會潑出的血清，令真正的最後BOSS現身

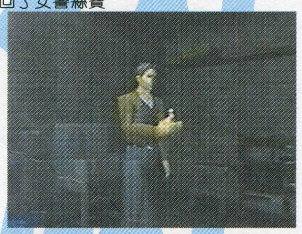


(四)ENDING就是夏利獨自一個抱走嬰兒逃出寂靜之山

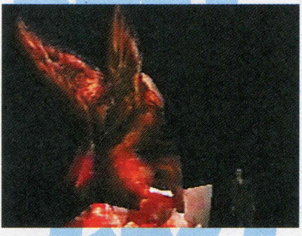
GOOD+ END



(一)一如攻略所教，在遊樂場中救回了女警絲寶



(二)並且在電單車之中取得血清



(三)最終米高就會潑出的血清，令真正的最後BOSS現身



(四)ENDING就是絲寶與夏利一同抱走嬰兒，逃出寂靜之山

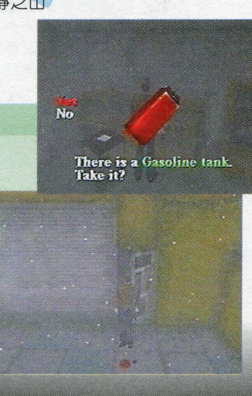
第一次遊戲完結後的的裏關——NEXT FEAR

在這一個重開遊戲之中，除了遊戲LEVEL會昇級之外，大家還可以在這裏取得一些新的隱藏道具，至於可以一共取得多少件，就視乎大家在之前的一次遊戲之中取得了甚麼的ENDING了，以下的就是每一件隱藏道具的取得條件，讓大家可以清楚地知道可以在那處及甚樣才可以得到這一些重要的寶物。

油桶（GASOLINE TANK）

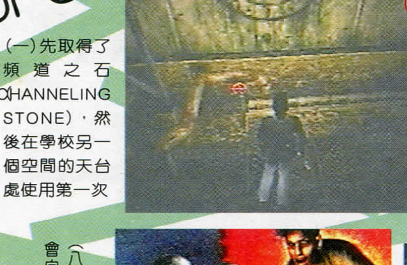


取得條件：完成一次遊戲後，再進裏關(NEXT FEAR)遊戲；到達了教堂右方油站附近，可以找到一個車房的入口，於這處就可以取得這一個油桶。



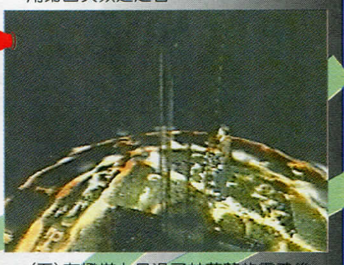
用途：可以於另外兩件隱藏武器——石鑽(ROCK DRILL)及電鋸(CHAIN SAW)的兩者之中作二選一的道具。

UFO END


(一)先取得了頻道之石(CHANNELING STONE),然後在學校另一個空間的天台處使用第一次


(二)在臨打巨大飛蛾之前,於醫院的門外使用第二次頻道之石


(三)於洛文酒店(NORMAN'S MOTEL)的停車處使用頻道之石第三次



(四)在船上與絲寶及達尼亞說話後,臨向燈塔出發之前於船倉處使用第四次頻道之石

(五)在燈塔上見過了艾莉莎的靈魂後,在這處使用最後一次頻道之石


(六)這樣,外星人就會出現



(七)正當夏利大膽問牠們是否知道女兒莎露的事



(八)一眾外星人就會向夏利攻擊


(九)再將夏利擄走

電鋸(CHAIN SAW)

取得條件:完成一次遊戲後,再進裏關(NEXT FEAR)遊戲;當去到了教堂時,往左方一直走到盡頭,在一間店舖的廚窗前使用油桶,這就可以取得。但若同樣在前一次遊戲中已經取得了這把武器的話,這樣大家亦可以不使用油桶,便可以取得這把武器。

用途:這把武器的攻擊距離較石鑽為遠,範圍亦比較大,攻擊力亦非常不俗。

石鑽(ROCK DRILL)

取得條件:完成一次遊戲後,再進裏關(NEXT FEAR)遊戲;在到達了吊橋控制台的地牢後,於機器前使用油桶,這就可以取得。但若在前一次遊戲已經取得了這把武器的話,這樣大家就可以不使用油桶,亦可以取得這把武器,這一點大家要絕對注意啊!

用途:這一把是攻擊距離極近,而且出招十分慢,但威力絕大的武器。

武士刀(KATANA)

取得條件:完成一次GOOD+ ENDING,然後再進入裏關遊戲;之後在狗屋旁的民居之中(DOG HOUSE),於在內的房間之中可以取得。

用途:攻擊距離十分遠,出招時會行前,若使用交叉攻擊的話,是可以連續出劍三次,最重要的一點就是威力不錯,是一柄可靠的日本武士刀。

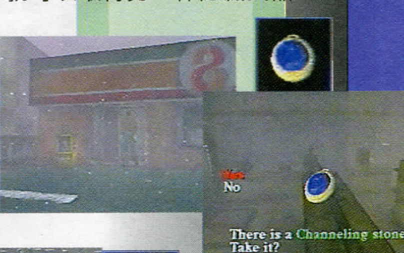
頻道之石(CHANNELING STONE)

取得條件:完成一次GOOD+ ENDING,然後再進入裏關遊戲;在一開始遊戲的初段,走向咖啡店的上方,進入商店,這樣大家就可以在櫃檯之上取得這一顆神秘的寶石。

用途:只要在特定的地方使用這一顆充滿着力量的神秘寶石,就可以向隱藏ENDING——UFO邁進。而且當取得了這一個ENDING後,再次玩裏關的話,就可以取得另一件隱藏武器。

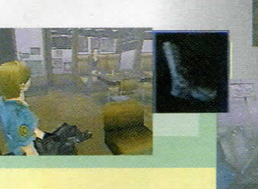






超衝擊波手槍(HYPER BLASTER)

取得條件:取得了UFO ENDING之後再次進入裏關;當遊戲一開始的時候,這一把攻擊距離極遠而且不限彈數的超衝擊波手槍就會在夏利身上。取得了這一把槍的話,就算遇上敵人也不怕浪費彈藥去消滅牠們吧!



遊戲中的LEVEL分別

遊戲中的LEVEL一共有EASY、NORMAL及HARD三級,至於其中的分別,大家看過以下的資料,就會一清二楚。

EASY

比較少敵人出現;受傷程度十分低;而取得的手槍子彈數目每盒為30發。

NORMAL

敵人會比EASY LEVEL出現的較多些;受傷的程度亦高出一點點;至於取得的手槍子彈一盒的數目為20發。

HARD

敵人的出現數目極多,尤其是街上的敵人;牠們的攻擊基本上可以用三下使你致命;取得的手槍子彈一盒的數目亦只得15發,所以基本上這一個LEVEL是「以逃為佳」。



FIG 基板：MVS 容量：554 M
2P 製造商：SNK 推出日期：已推出(11月25日)

2P MEM 製造商：SNK
發售日：發售中(1月28日)
價格：32000日圓 容量：554 M

FIG 2P MEM 製造商：SNK
發售日：發售中(2月25日)
價格：6800日圓 容量：不明

BY：夜行 • 非洲

ARMORED CORE~MASTER OF ARENA~ AC ARSENAL

CORE



機體主要的部份，其乘載量會影響到手部和輔助部件的重量，而AP是全部配件中最高的。

機能解説

MAX WEIGHT（肩部荷重）

指有跟CORE接觸的部件的重量，包括頭部、手部及武器都會影響到這一個數值，要裝備到一些較重的裝備的話，這一個數值便要更高了。

VS-MG-RESPONSE&VS-MG-ANGLE（迎擊準確率&迎擊範圍）

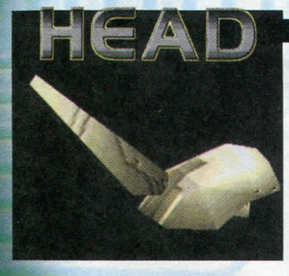
在每一個CORE的前方都有裝備對MISSLIE用的機關槍，當感應到有MISSILE的攻擊的時候便會自己迎擊。

EXTENSION SLOTS（輔助零件）

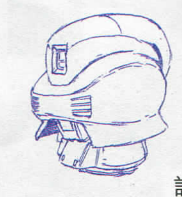
輔助零件空間多的CORE防禦力通常都會比較低，反之防禦力高的CORE便不可以多裝輔助零件了。

部件名稱	價格	重量	最大EG	AP	實彈防禦	EG防禦	肩部荷重	迎擊確率	迎擊範圍	SLOT
XCA-00	61500	1103	1046	2710	530	505	2770	48	48	8
XCL-01	88000	1103	1380	2380	492	610	2450	48	64	16
XCH-01	72000	1384	873	3015	615	543	3600	48	32	12
XXA-S0	122000	784	1273	2050	580	560	2820	50	50	17
XXL-D0	115000	910	1120	2960	608	610	3320	32	20	5

HEAD



主要都是雷達和地圖這兩種機能對頭部的影響最大，由於強化人間本身已有雷達功能，所以在購買頭部時，最好以MAP TYPE為考慮的大前題。





機能解説

RADAR　在機體頭部的內置雷達，性能方面當然沒有肩部雷達那麼好。

NOISE CANCELER有防止電波干擾的功能，只有在第一集「ARMORED CORE」中有用。

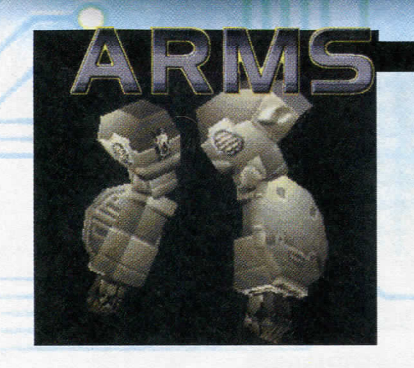
BIO SENSOR　可以鎖定一些生物兵器，同樣地只是在第一集中有用。

MAP TYPE　在每一個任務時，都會有該地的地圖顯示，「AREA」便是將曾經過的地方記錄下來，至於「AREA&PLACE NAME」便是一開始便清楚全個版圖。

COMPUTER TYPE　戰術電腦的輔助，有時會提供一些指示給玩者，分為「ROUGH」、「STANDARD」及「DETAIL」這三種，實際用途不大。

部件名稱	價格	重量	最大EG	AP	實彈防禦	EG防禦	電腦類型	地圖系統	NOISE CANNCEL	BIO SENSOR	雷達	雷達範圍
HD-01-SRVT	26500	122	350	816	154	149	DETAIL	AREA	／	有	／	／
HD-2002	29000	156	457	787	140	154	STANDARD	AREA	／	／	有	6000
HD-X1487	19000	166	420	975	160	185	ROUGH	NONE	有	有	／	／
HD-REDEYE	41100	146	538	840	148	151	DETAIL	PLACE	／	／	有	5980
HD-D-9066	43200	135	657	885	165	232	STANDARD	AREA	／	有	有	6120
HD-GRY-NX	14700	232	218	1004	194	134	ROUGH	NONE	／	／	／	／
HD-06-RADAR	51800	145	875	741	109	194	STANDARD	PLACE	有／	有	8120	
HD-ONE	68100	161	304	800	132	129	DETAIL	AREA	有	有	有	7980
HD-08-DISH	33200	133	416	870	205	162	STANDARD	PLACE	／	／	／	／
HD-ZERO	22500	185	431	925	221	149	ROUGH	NONE	／	／	有	6300
HD-G780	82500	393	723	905	164	292	ROUGH	PLACE	有	有	有	7600
HD-12-RADAR	72600	180	511	831	104	159	STANDARD	PLACE	有	有	有	8720
HD-HELM	63200	134	793	850	172	185	DETAIL	PLACE	／	／	有	7300
HD-H10	81000	261	332	956	204	210	ROUGH	AREA	／	／	／	／
HD-4004	44100	139	628	820	146	138	DETAIL	AREA	有	／	有	6200





ARMS

手部是分為「通常腕」和「特殊腕」這兩種，通常腕可以裝備到手部武器，而特殊腕便不可以。在選擇手部時要注意的便是AP、重量和防禦力，如果是特殊腕的話，便選一些彈數較多的比較安全。

部件名稱	價格	重量	最大EG	AP	實彈防禦	EG防禦
AN-101	19000	1228	1006	1670	384	374
AN-201	15300	2054	877	1635	352	334
AN-K1	49000	905	930	1790	339	402
AN-D-7001	23000	1445	1512	1743	306	453
AN-3001	39500	1612	1258	1935	477	353
ANKS-1A46J	42100	2120	1415	1990	659	496
AN-863-B	34000	1726	1394	1880	517	406
AN-25	28400	853	682	1826	344	284
AN-891-S	54200	1790	1290	1920	480	509



LEGS

玩者可以因自己的作戰風格而選擇使用2足型、逆關節型、4足型或是裝甲車型的腳部，不過要注意的便是腳部的乘載量，如果乘載量太低的話，上身便不裝上一些較重的裝備了。

機能解説

MAX WEIGHT（最大荷重） 即是腳部的乘載量，多數乘載量高的腳部，機動性都是比較低的。

SPEED（移動速度） 在沒有使用推進器時的移動速度，AC的重量跟速度是有着一定關係的。

STABILITY（安定性） 在使用大型武器或中彈時的衝擊，是可以因應這一個數值的多少的改變。

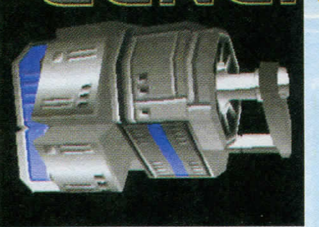
TURNNING SPEED（旋回速度） 機體在轉身時的反應，在鎖定一些高速移動的機體時，便要一定的旋回速度。

ENERGY DRAIN（待機EG） 在機體停下來的時候，機體的ENERGY便會回復，數值越大便回復得越快。

JUMP FUNCTION（跳躍機能） 只有裝甲車型的腳部才不可以跳躍，其他的都沒有什麼特別。

類型	部件名稱	價格	重量	最大EG	AP	實彈防禦	EG防禦	最大荷重	移動速度	安定性	回轉速度	待機EG
2足型	LN-1001											
	LN-SSVT	28500	1966	1725	3235	556	531	4520	277	1018	115	643
	LN-3001	44000	1528	2338	2795	482	507	3560	445	596	123	608
	LN-1001-PX-0	52200	3137	2206	3703	815	594	6600	153	2518	107	670
	LN-501	25000	1892	1844	3035	528	508	4130	280	904	116	541
	LN-SSVR	71800	1675	2910	1947	508	535	3990	451	854	123	835
	LN-1001B	32400	2750	2013	3606	789	532	5400	148	2150	110	847
	LN-3001C	45200	2305	1889	3383	585	543	4680	272	1320	112	676
	LN-S3	64100	3528	2418	3977	824	602	7110	151	2977	106	910
	LN-502	35800	1790	2466	3343	538	592	3800	275	843	119	857
	LN-D-8000R	49000	2426	2350	3532	510	656	4770	269	1200	112	1345
	LN-2KZ-SP	118000	1820	3034	2210	648	742	4420	383	3025	118	582
	LNKS-1B46J	48000	3065	2304	3788	772	608	6100	146	3802	106	1132
逆關節型	LB-4400	17300	2520	1400	3560	617	451	4120	294	2084	125	286
	LB-4401	31800	2910	1456	3810	672	468	4610	287	2713	128	345
	LB-4303	24000	2647	1585	3575	643	488	4280	291	2505	133	371
	LB-1000-P	20500	2095	1228	3514	609	444	3875	286	2310	142	198
	LBKS-2B45A	27000	2480	1703	3731	584	515	4090	299	1985	137	425
	LB-H230	56000	3458	1848	3880	695	430	5124	275	2954	125	305
4足型	LF-205-SF	42600	2137	2810	2841	446	654	3450	483	580	116	2265
	LFH-X3	56000	2400	2988	3100	468	610	3810	421	710	105	1990
	LF-DEX-1	69000	2650	4016	3179	557	553	4450	360	820	110	2972
	LF-TR-0	92000	2593	3358	2546	589	669	4360	504	542	110	1600
	LFH-X5X	82000	2880	3584	3328	497	700	5000	442	1100	101	3250
裝甲車型	LC-MOS18	16000	4182	978	3928	773	535	8000	105	4245	91	295
	LC-UK160	25500	3860	1104	3822	741	551	6950	138	3710	98	324
	LC-HTP-AAA	38500	2915	2877	3688	656	625	4130	250	630	118	2355
	LC-MOS4545	59000	3610	2609	3990	835	668	7400	211	5101	112	1312
	LC-HTP-H5	64000	3056	3140	3884	687	645	5630	284	731	112	2525

GENERATOR



部件名稱	價格	重量	出力	消費 EG	REDZONE
GPS-VVA	19500	308	6000	28000	7800
GPS-V6	32000	363	6000	43000	5000
GRD-RX5	23300	225	6560	38000	4000
GRD-RX6	27800	286	6800	33000	4000
GRD-RX7	38700	348	7440	31500	5000
GBG-10000	43500	398	9988	34000	2980
GBG-XR	56000	452	8207	48000	3250
GBX-TL	38000	1582	9055	50000	22000
GBX-XL	139000	975	8500	52000	3300

機體的原動力都是由這　來，如要使用一些消耗大量ENERGY的武器的話，GENERATOR的出力一定要高。

ENERGY OUTPUT（出力）　GENERATOR的輸出，

MAXIMUM CHARGE（容量）GENERATOR的容量少的話，便會很容易OVERHEAT。

CHARGE REDZONE　這一項即是ENERGY BAR的紅色範圍，數值越低能量便消耗得越快。

BOOSTER



有了推進器之後，機體便可以作出飛行及高速移動。

機能解説

BOOST POWER（出力）　BOOSTER的推出能力，機體的上升性能也是因BOOST POWER而來。

GHARGE DRAIN（能源消費量）　使用BOOSTER是會消耗能量的，加速力越大的BOOSTER便惰消耗越多的能量。

部件名稱	價格	重量	最大 EG	出力	消費 EG	效率
B-P320	10800	208	28	9800	4360	2.25
B-P350	13700	162	33	12800	4410	2.90
B-T001	34000	149	30	17300	4600	3.76
B-T2	31500	235	38	14800	3850	3.84
B-P351	25500	288	41	21000	6980	3.01
B-VR-33	48500	255	35	19000	5070	3.75
B-HP25	52500	186	35	8500	2520	3.37
B-PT000	62500	301	52	23400	7450	3.14

FCS



FCS是管理武器LOCK ON範圍的零件，FCS除了會影響武器的攻擊距離之外，對武器的攻擊力及效率也有一定的影響，還有不同類型的FCS在配搭武器時會有不同的效用。

部件名稱	價格	重量	最大 EG	LOCK ON 數	LOCK ON 時間	類型
COMDEX-C7	11100	14	24	4	50	STANDARD
COMDEX-G0	22500	14	24	4	40	STANDARD
COMDEX-G8	16400	14	24	6	60	STANDARD
QX-21	20300	8	12	1	40	WIDE
QX-AF	35700	10	16	2	40	WIDE
TRYX-BOXER	48100	10	19	3	50	LENGHTWAY
TRYX-QUAD	63000	18	38	6	50	SIDEWAY
QX-9009	96000	24	55	6	60	NARROW
FBMB-18X	108000	21	65	6	32	WIDE
RATOR	129000	18	75	2	35	NARROW
P/CV	96000	24	55	1	35	STANDARD

機能解説

LOCK ON數　主要都是對一些可以同時發射及鎖定數個目標的MISSILE起效，數值最大為6。

LOCK ON時間　數值越小，便可以更快作第二次攻擊，在使用MISSILE時便要更加注意這一項。

FCS的類型

STANDARD　最基本的LOCK ON，不會對武器的LOCK ON作出修正，作用不大。

LENGHTWAY　以畫面上下為LOCK ON範圍，在室內戰時的最佳選擇，特別是對付一些天井砲台。

WIDE&SHALLOW　距離短，但範圍極廣，配合短距離武器的不二之選。

SIDEWAY　LOCK ON範圍是畫面的兩端，在高速移動時也不會影響到LOCK ON，是筆者推薦使用的類型。

NARROW&DEEP　在使用這類型FCS時，最好不要使用MISSILE，因為範圍太窄，如果能配上長距離武器便事半功倍。



說到武器，便可以分為左、右手及背部這三種，再分為GUN（右手武器）、BLADE（左手武器）、ARMS（特殊腕）、MISSILE、ROCKET、CANNON及DOUBLEBACK WEAPON這7種武器類型，還有實彈及能量這兩系的彈藥。

WEAPON LOCK　武器本身的LOCK ON，分為STANDARD（標準）、WIDE&SHALLOW（闊）、NARROW&DEEP（遠距離）及SPECIAL（超遠距離），不過武器本身是會因FCS的類型而有所改變。

ATTACK POWER（攻擊力）　武器的攻擊力，攻擊力高的武器RELOAD時間都是會比較長的，然而攻擊力低的便會有較高的連射速度，至於特殊腕的攻擊力是雙倍計算的。

AMMO TYPE（彈藥類型）/AMMO PRICE（彈藥價錢）　彈藥類型有實彈系及能量系，在使用能量系的武器時，是會不斷的消耗能量的，而實彈系的武器每一發都會計錢，所有最好是在ARENA的時候使用較為化算。

NUMBER OF AMMO（彈數）　武器的彈數（不用說吧…），多數強力的武器彈數也不高，但玩者可以利用M118-TD來增加武器的彈數。

RANGE（射程）　武器的攻擊有效距離，亦會因FCS而改變。

RELOAD TIME（充彈時間）　是補充彈藥所須的時間，這一個數值低的話，武器的連射速度便會提高，同樣地強力武器是須要較長的充彈時間。

右手武器一覽

部件名稱	類型	價格	重量	最大EG	LOCK ON類型	攻擊力	彈數	彈藥類型	彈藥價	射程	LOCK ON數	充彈時間	EG消費
WG-RF35	RIFLE	11400	415	6	WIDE	218	200	實彈	18	8500	1	5	／
WG-MGAI	MACHINE GUN	14000	370	4	WIDE	85	500	實彈	9	6300	1	1	／
WG-MG500	MACHINE GUN	28400	458	4	WIDE	135	500	實彈	15	7800	1	2	／
WG-AR1000	MACHINE GUN	42300	516	8	SPECIAL	105	1000	實彈	12	7000	1	1	／
WG-HG235	HAND GUN	19000	170	22	WIDE	226	100	實彈	68	4800	1	5	／
WG-RF/5	SNIPERRIFLE	41500	295	5	SPECIAL	795	80	實彈	83	20000	1	10	／
WG-RF/P	SNIPERRIFLE	33100	308	4	SPECIAL	918	60	實彈	95	16000	1	12	／
WG-HG512	HAND GUN	26200	324	10	WIDE	437	120	實彈	48	5800	1	8	／
WG-FG99	FLAMMER	58300	352	9	NONE	512	500	實彈	41	900	1	1	／
WG-B2120	BAZOOKA	59740	778	13	SPECIAL	1730	80	實彈	163	8200	1	16	／
WG-B2180	BAZOOKA	75900	905	16	SPECIAL	2330	50	實彈	348	7800	1	22	／
WG-XP1000	PULSE RIFLE	46000	188	246	SPECIAL	302	180	能量	／	15000	1	3	1100
WG-XP2000	PULSE RIFLE	61500	265	285	SPECIAL	435	200	能量	／	18000	1	6	1500
WG-XCA	PLASMA RIFLE	51000	686	308	SPECIAL	820	100	能量	／	8000	1	10	3800
WG-1-KARASAWA	PLASMA RIFLE	75000	1120	422	SPECIAL	1550	50	能量	／	10000	1	8	2900
WG-RFM118	RIFLE	95000	512	10	SPECIAL	340	160	實彈	45	11000	1	5	／
WG-XFwPPk	LASER RIFLE	132000	998	395	SPECIAL	1120	100	能量	／	14000	1	10	2400
WG-HG1	HAND GUN	72000	283	52	WIDE	280	100	實彈	56	6300	1	8	／
WG-PB26	GRENADE LAUNCHER	113000	681	34	SPECIAL	2200	24	實彈	1015	9000	1	10	／
WA-Finger	MACHINE GUN	275000	150	120	SPECIAL	155	500	實彈	8	3700	1	2	100
WG-HG770	HAND GUN	59000	210	64	WIDE	540	100	實彈	147	7300	1	7	／
WG-XW11	LASER RIFLE	61000	547	451	SPECIAL	549	70	能量	／	10500	1	6	2600
WG-FGI-00	FLAME GUN	62300	815	18	WIDE	200	60	實彈	104	8600	1	15	／
WG-RF/E	SNIPERRIFLE	71000	412	156	SPECIAL	3800	10	能量	／	22000	1	48	4800
WG-MG500/E	MACHINE GUN	56100	415	10	SPECIAL	185	500	能量	／	6800	1	2	817

左手武器一覽

新件名稱	價格	重量	最大EG	EG消費	攻擊力
LS-2001	11500	123	28	2050	738
LS-200G	29000	181	45	1700	950
LS-3303	37200	224	43	2630	1210
LS-99-MOONLIGHT	54000	336	93	810	2801
LS-1000W	67500	212	71	2430	1849

特別岡腕一覽

部件名稱	價格	重量	最大EG	AP	LOCK ON類型	攻擊力	彈數	彈藥類型	彈藥價	射程	LOCK ON數	充彈時間
AW-MG25/2	54500	1193	78	815	SPECIAL	158	400	實彈	33	8800	1	2
AW-GT2000	48600	1415	92	1132	SPECIAL	305	300	實彈	62	7800	1	2
AW-RF105	77600	1530	106	1280	NARROW	1530	100	實彈	220	9300	1	15
AW-30/3	56400	480	377	688	STANDARD	830	80	實彈	130	9000	3	10
AW-RF120	67200	1827	137	1420	NARROW	2120	50	實彈	300	9800	1	18
AW-S60/2	66600	762	420	725	STANDARD	830	120	實彈	130	9000	2	10
AW-XC5500	83600	1688	547	875	NARROW	1241	70	能量	／	12000	1	7
AW-XC65	98500	1905	625	792	NARROW	2322	40	能量	／	8300	1	10
AW-DC/2	188500	1805	220	892	SPECIAL	3822	20	實彈	1800	15300	1	60
AW-R/4	126300	1650	187	1600	STANDARD	1024	180	實彈	150	8000	1	15

背部武器一覽

部件名稱	類型	價格	重量	最大EG	LOCK ON類型	攻擊力	彈數	彈藥類型	彈藥價	射程	LOCK ON數	充彈時間	EG消費
WM-S40/1	SMALL MISSILE	18700	245	245	STANDARD	830	40	實彈	130	9000	1	10	／
WM-S40/2	SMALL MISSILE	23000	337	320	STANDARD	830	40	實彈	130	9000	2	10	／
WM-S40/4	SMALL MISSILE	28800	520	349	STANDARD	830	60	實彈	130	9000	4	10	／
WM-S40/6	SMALL MISSILE	38100	520	349	STANDARD	830	60	實彈	130	9000	6	10	／
WM-MVG404	MIDDLE MISSILE	31000	620	280	STANDARD	1560	24	實彈	252	1000	1	10	／
WM-MVG802	MIDDLE MISSILE	44000	718	220	STANDARD	1560	32	實彈	252	10000	2	10	／
WM-L201	LARGE MISSILE	46200	835	180	STANDARD	4300	12	實彈	897	12500	1	10	／
WM-X201	SPECIAL MISSILE	62250	720	250	STANDARD	980	18	實彈	1125	12000	1	15	／
WM-X5-AA	爆雷	19300	616	85	NONE	675	10	實彈	270	／	／	50	／
WM-X10	爆雷	24800	939	105	NONE	675	10	實彈	560	/	／	50	／
WM-P4001	DUAL MISSILE	43800	755	320	STANDARD	830	60	實彈	130	9000	1	10	／
WM-PS-2	TRIPLE MISSILE	66700	1125	360	STANDARD	830	90	實彈	130	9000	1	10	／
WM-AT	LARGE MISSILE	256800	1507	382	STANDARD	9830	4	實彈	3510	5800	1	35	／
WM-TO100	SMALL MISSILE	86200	725	290	STANDARD	230	120	實彈	150	9000	6	5	／
WM-SMSS24	MIDDLE MISSILE	118300	655	308	STANDARD	1630	40	實彈	420	9000	4	10	／
M118-TD	MAGAZINE	96300	455	0	／	／	／	／	0	／	／	／	／
WM-MVG-812	SMALL MISSILE	54000	1016	300	STANDARD	830	40	實彈	300	10000	4	30	／
WM-X15-EX	PLASMA 爆雷	86000	580	330	NONE	1560	60	能量	0	／	／	15	1200
WR-S50	SMALL ROCKET	15900	218	8	NONE	1310	50	實彈	110	12500	／	8	／
WR-S100	SMALL ROCKET	32400	846	15	NONE	1310	100	實彈	110	12500	／	12	／
WR-M50	MIDDLE ROCKET	27600	677	13	NONE	2240	50	實彈	220	14000	／	16	／
WR-M70	MIDDLE ROCKET	36500	718	24	NONE	2240	70	實彈	220	14000	／	16	／
WR-L24	LARGE ROCKET	29460	805	18	NONE	3980	24	實彈	417	17700	／16	／	
WR-RS7	SPECIAL ROCKET	176000	759	31	NONE	200	12	實彈	2046	15500	／	40	／
WRR-10	機雷	143000	351	24	NONE	2240	100	實彈	436	0	／	8	／
WC-CN35	CHAIN GUN	32750	593	11	SPECIAL	338	250	實彈	52	10000	1	2	／
WC-ST120	SLUG GUN	56000	827	6	SPECIAL	193	80	實彈	156	8100	1	22	／
WC-LN350	LINEAR GUN	41800	425	8	SPECIAL	690	120	實彈	108	9000	1	6	／
WC-GN230	GRENADE LAUNCHER	75200	1230	8	NARROW	3520	15	實彈	985	12000	1	32	／
WC-XP4000	PLUSE CANNON	61000	318	364	NARROW	770	100	能量	／	9000	1	5	4600
WC-XP8000	PLAMA CANNON	78700	1110	455	NARROW	2065	50	能量	／8500	1	10	6900	
WC-01QL	LASER CANNON	69500	273	628	NARROW	1531	80	能量	／	12000	1	7	5100
WC-SPGUN	SLUG GUN	89500	912	10	SPECIAL	208	50	能量	／	9200	1	8	3200
WC-IR24	LASER CANNON	159500	1006	806	NARROW	3025	20	能量	／	15000	1	40	4800
WX-S800/2	DUAL MISSILE	69400	1650	415	STANDARD	1120	60	實彈	515	11000	1	12	／
WX-S800-GF	DUAL MISSILE	90900	1110	656	STANDARD	1120	60	實彈	515	11000	1	10	／
XCS-9900	SPECIAL MISSILE	94500	1480	310	STANDARD	980	20	實彈	112	12000	1	15	／
WX-ED2	PLASMA CANNON	74000	1350	750	STANDARD	572	160	能量	／	12000	1	6	1600
WX-C/4	LASER CANNON	138000	1670	905	STANDARD	1259	60	能量	／	7600	1	32	2300
P77-ST	STAILS	230000	1780	998	NONE	／	／	／	／	／	／	／	／

RADAR

要探知敵人的位置，便要安裝雷達，除了在頭部有內置的雷達外，在機體的背部也可以裝上雷達來提高自機的索敵能力，不過閣下是強化人的話，這一項可以不理。

機能解說

MISSILE SENSOR（導彈感應器） 有MISSILE SENSOR的雷達，便可以探測到敵人的導彈的位置，對於回避時有一定的作用。

RADAR TYPE（雷達類型） 一共有STANDARD、CIRCLE及OCTAGON這3種雷達，由於STANDARD的只可以探測到前方，所以還是使用其他的比較好。

部件名稱	價格	重量	最大EG	範圍	雷達類型	導彈感應器
RXA-01WE	12100	210	243	8650	STANDARD	／
RZ-A0	17900	480	387	11500	CIRCLE	／
RXA-99	14500	160	267	8800	STANDARD	／
RXA-77	23000	125	274	8700	STANDARD	YES
RZ-A1	33000	433	403	15700	CIRCLE	／
RZT-333	27700	343	451	11700	OCTAGON	YES
RZ-BBP	40900	454	566	16300	CIRCLE	YES
RZ-Fw2	82100	352	826	21300	OCTAGON	YES

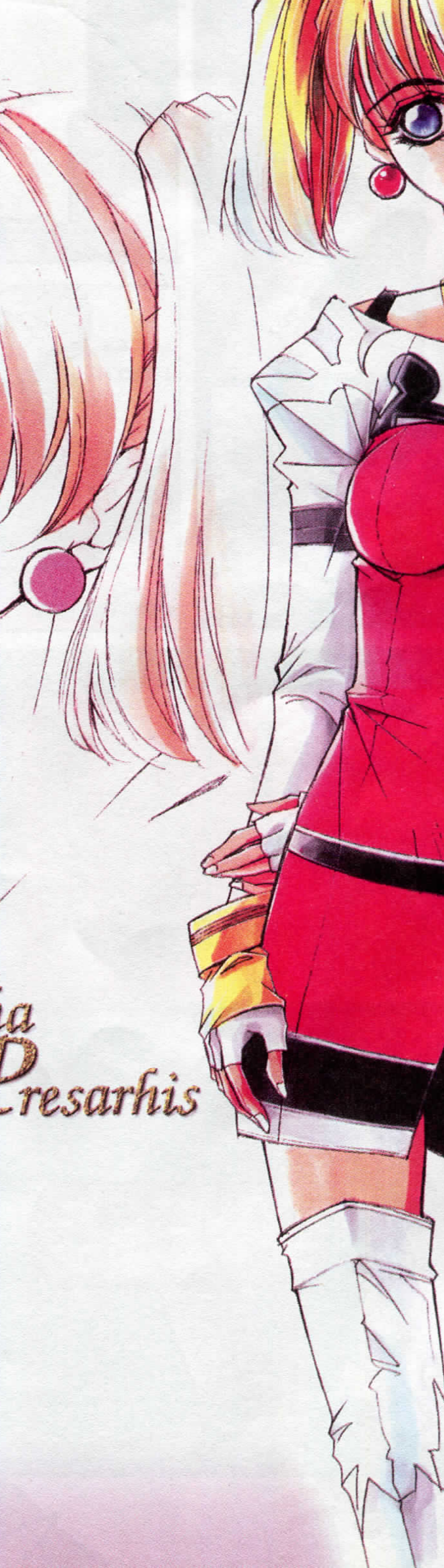
OPTION

可以擴張機體機能的配件，收藏於機身之內，它們有減機體的損害，或增強機體的特殊性能的作用。

輔助配件解說

部件名稱	價格	內容
SP-MAW	14200	可以顯示敵人導彈，如果雷達有這一個功能便不須要這一個了。須要1個SLOT。
SP-JAM	26000	大約5秒便會解除LOCK ON，如果一次要LOCK ON數個目標便要解除這一個裝置。須要3個SLOT。
SP-M/AUTO	12900	在LOCK ON完之後便會為玩者自動發射，實際用途不大。須要1個SLOT。
SP-ABS	29600	可以減輕在被擊中時的反動力，同時會增加800點安定性。須要1個SLOT。
SP-SAP	31800	避震裝置，跟SP-ABS有同樣效能。須要1個SLOT。
SP-CND-K	21000	可以令GENERATOR（發電機）的容量增加12000點。須要4個SLOT。
SP-AXL	24000	令LOCK ON的時間縮短15%。須要2個SLOT。
SP-S/SCR	33000	可以減輕15%實彈系攻擊的損害，對MISSILE時十分有用。須要2個SLOT。
SP-E/SCR	38500	可以減輕15%能量系攻擊的損害，跟SP-S/SCR只可以選其中一個使用。須要2個SLOT。
SP-EH	45000	增加能量武器的連射速度20%。須要1個SLOT。
SP-E+	45000	能夠提高能量武器的攻擊力15%，適合跟SP-EH一同使用。須要1個SLOT。
SP-Detq	245000	最貴的OPTION PARTS，可以令能量武器的消耗減低25%。須要5個SLOT。
SP-ABS-Re	68000	是SP-ABS的改良版，可以增加1200點的安定性。須要2個SLOT。

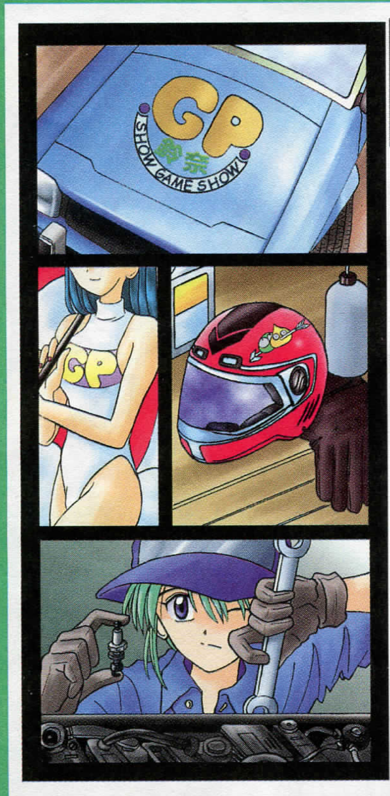


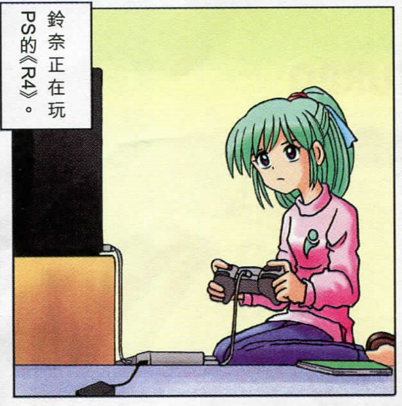


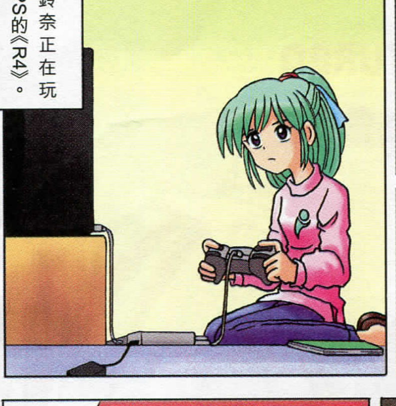
Reigha Presarhis

惱懊GAME你教

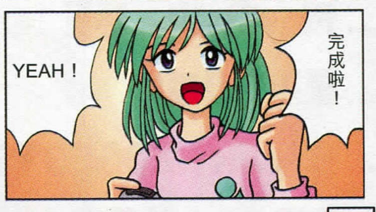
插畫：超音潛艇



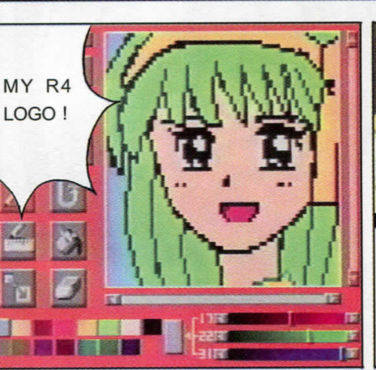






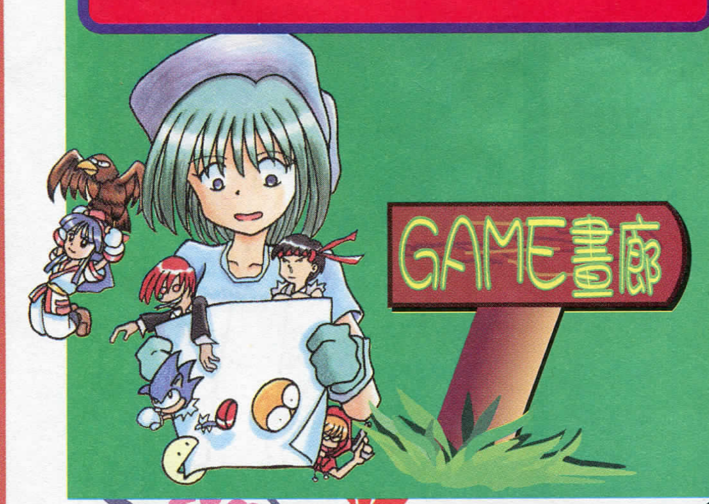






G. P.鈴奈 MESSAGE：

新開的欄目的反應好像不太熱烈，難度是不夠號召力，或是我不夠吸引力呢？（不要這樣對我啊…）大家玩《FF VIII》玩到哪兒呢？不過會考及A LEVEL的讀者們便要在這段期間收歛一下了，以免機癮復發影響考試成績啊！古拉拉_B及積奇離開的消息十分突然，希望他們有更好的出路吧，努力啊！



佳作獎：



小YAN 18 女

短評：感覺上像少女漫畫的男主角，很COOL的「個SQUALL變得有點「姆」，在上色方面，夜空的下的SQUALL很有情調，羽毛的效果處理得很好，最見心思的便是繪畫頭髮，努力啊！

編輯TOUCH

無責任讀者擂台

TO：玲奈小姐

一向都很喜歡看《惱懊Game你教》這專欄。而《GP玲奈Show Game Show》更是一期比一期有趣。這次是我第一次在貴刊投稿，希望玲奈小姐能高抬貴手。

這次寫信來想跟大家談談一個老掉牙的問題——翻版。有感近來海關積極打擊盜版貨物(當然包括遊戲軟件)，加上政府正醞釀立法處罰購買翻版貨物之消費者，為此，我希望乘玲奈小姐欲「重開讀者擂台」之便跟大家分享一下個人見解思慮不週之處尚祈指正。

若大家有留意新聞的話，便應知道近來「香港」已不再列於美國貿易代表在有關保護知識產權《特別三零一法案報告》的「一般監察名單」裡。亦即是說，香港「翻版天堂」之惡名，終於有點兒洗脫掉之可能性。

然而，香港「翻版貨」之猖狂程度，想各位和應該比那班美國代更清楚。無疑，近幾個月來，政府確實不斷表現出其打擊盜版事業之決心。海關的多次掃蕩，確實使眾翻版商「風聲鶴淚」。美國貿易代表們把香港從「一般監察名單」中刪除，有功勞者並不獨香港海關，那些默默忍受別人「白眼」支持原裝正版的人，亦是功臣之一。

話得說回來，這次香港能成功從「一般監察名單」中逃出，根本就是一大諷刺。這邊廂，政府如何宣傳打擊盜版；那邊廂，人們於翻版市場不亦樂乎，知識產權只是廢話，海關和支持正版人仕的努力也是徒然！

其實盜版問題，自許久已有之。在《Computer Gaming World中文版九三年五月號》裡，已有報導指摘香港政府對侵犯知識產權受理不理的態度：「香港地區非法拷貝電腦休閒軟體之猖獗程度，已達最高標準，雖然日前智冠科技(仁按：智冠戈科技為台灣電腦遊戲大廠商之一)有限公司收集了不少相關資料，包括向歐美原取得『授權取締證書』，並交由台灣資訊軟體協會委託當地律師向香港政府海關要求全面取締非法盜版休閒軟體但卻屢准遭到香港方面的刁難，使得國內業者的努力形如白費......」(第六十二頁)

結果，東窗事發，香港卒之在九六年四月首次在《特別三零一法案報告》內被列入「其他觀察」類別，在九七年四月更被降級，列入「一般監察名單」。

以上乃香港的「盜版史」，其中我只看到恥辱，身為香港人，真的感到蒙羞。

但不管香港是否真的緣於努力才能免於監察，從名單中除名始終是一件好事。不過香港人知識產權意識薄弱(甚或根本沒有)我覺得不需很久，「香港」一名將再次被列入「三零一法案」的名單之內，甚或更升級至「優先監察名單」中！

也許不少一向玩原裝正版的朋友，都會像我一樣，被玩翻版的人譏為「有米」、「戇居」甚或「傻仔」。會否因此而覺得氣憤？循規距的，竟被人嘲笑，受人譏諷，為甚麼世界還要法律？

現在香港經濟不景，政府和特首遏力四出宣傳香港，望能吸引更多外資往香港投資；無奈自私的香港人始終不肯把握機會，卻硬要以「翻版天堂」的「美譽」，使本已不堪的經濟更形衰弱。再者，香港人長年累月只靠盜版招徠，沒有創新意念和進步，根本沒可能加強香港競爭力。沒有外資引入，沒有新科技的支持，更多公司的倒閉，恐怕失業率很快便達到一成，永無翻身之日也。

正視知識產權，已是不容忽視之時。試想想，鄰座小明把你做了一星期的家課拿去抄，結果他成績竟比你更好(此類事情經常發生)，你又會否因此而服你？我們常說「一隻正版差不多夠我買廿多隻($ 100→六隻翻版，$)400→一隻正版)翻版」，老實說，廿多隻中有多少隻你能真正完成之？你又有多少時間能全部玩過(不用讀書麼？)？

政府除了斥支九百萬元於未來三年教育知識產權及打擊翻版(結果還是要用納稅人的錢)，並打算立例票控買和賣翻版之人仕此例之可行性一向受人質疑，因為有可能出現盜版貨物「以假亂真」之可能性。為此有人認為政府應教育市民分辨真假貨物但我則認為，分清真假貨物的責任應由代理商承擔，以官方認可的標籤等物註明貨品乃原裝正版(標籤會否亦被翻版則是後話了這樣我們這班支持正版的機迷，便不怕購得假貨了(希望SCEH的AKIO先生、Capcom Asia的Anne小姐、SNK的Kyou先生和萬信公司甚至WKK能夠好的考慮一下了)。

本來還有好多東西要說的，然而時間所限(執筆時已是凌晨二時)，加上久未筆耕，還是留待下一次或其他正版支持者說吧！

最後，祝玲奈小姐早日購得Dreamcast。

讀者林仁上

九九年三月二日凌晨

林仁同志：

其實你所說的問題，黑龍也有留意到，而事實上，香港政府對打擊翻版的行

佳作獎：

ALICE　17　女

短評：依然都是使用不透明水彩，相信這一張畫的成本也不低(顏料便宜的啊)，一貫水準之作，要一提的便是那一把劍怪怪的，因為透視方面出了少少問題。

優秀作品：



CASHEW　16　女

短評：少許凌亂的線條使這畫像是速寫的作品，在用色方面十分特別，不過構圖上略嫌空，如果將主體放在較下的位置可以彌補到這一個缺點。

新欄目！！

COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

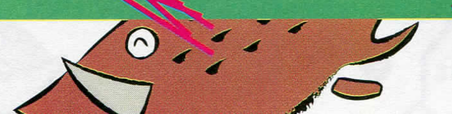
這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃

鈴奈想搞事

想起以前的《遊戲誌》有一個「無責任讀者擂台」，可以讓讀者們在那　發表一些對遊戲的意見，近來又發覺不少讀者也希望重開擂台，不過這一次的形式便略有不同，由你們來信，我找編輯們來回應你們，題材主要都是圍繞着遊戲界中發生的事物，來信支持一下吧！





優秀作品:



小霧　16　女

短評：雖然我不太喜歡《卒業M》，特別是紫色頭髮那一個。整體的配搭十分出色，要說的便是人物的手，只看到小少許部份，而且對畫面的作用不大，與其這樣，不如不畫手還好。

動實在是非常的表面，雖然經常說要打擊翻版，不過，在實際上則是非常的馬虎，就如早陣子在一些「出名」賣翻版軟件(包括家庭遊戲、電腦軟件、CD等)的商場作「高姿態」的掃盪，好像真是非有決心的，結果，令美國將香港在301之中的監察名單之中刪除，然而，問題是沒有解決過的。

說到真正的問題，是在於一直以來政府也沒有好好的教育市民在這方面的智識，而另一方面，出版正版軟件的公司其實也要自我反省一下，為何人們要購買翻版軟件呢？原因只有非常多，不過大致也可以歸咎於兩個大問題，第一個是原版軟件的價格太昂貴，所以令不少的用家也為之卻步；而第二個問題便是軟件的質素，如果是迴質素的軟件，人們也會願意花多一點的錢去購買，然而，香港的出版商竟然只是顧着在包裝之上下功夫，反而忘記了高質素的重要，真是令人非常心痛。

不過，說到尾問題也是在政府方面，如果政府肯下多一些功夫的話，其實要改變市民的消費模式是不難的，就好像現時的翻版售賣地點已經由商場變成「地鋪」，不過，掃盪的行動反而比以前的更少，真是令人費解。在香港這個市場經濟的都市之中，有求便有供，如果沒有人求又怎能供呢！

祝：正版發揚光大！
翻版從此絕跡！

玩正版的赤目黑龍

《遊戲誌》開放日

To GP玲奈姐姐／妹妹：

小女子第一次(？)寫信給你(另一封寄給黑手先生)我很喜歡你的節目(？)亦很羨慕你可以做一名編輯，可惜自己學歷有限，由這封信起我間中亦會寫信給你，我有幾條問題問你們眾編輯：

(1)你們那位編輯打KOF98最強？我細佬他很厲害，街機對戰10戰1輸(可能對手弱)那一輸是他讓給我玩，他買了Neo Geo帶機不到兩天(約23/9/98)已學會(對戰中熟用)你們所出那隻KOF98VCD所有招式。(金家潘那兩招例外，小女子連八酒杯也不懂)

(2)你們Game Players有沒有開放日(白痴)如果有我想和我細佬上黎攪事(黑社會？)他很想和你們打KOF98(尤其是GP玲奈)我細佬他咸濕，想一睹你(GP玲奈)真人。

(3)請問你們有多少位男編輯？

(4)(代我細佬問)你們認為那區／間機鋪打《KOF98》最多勁人？(他說沙田新基地)

(5)(代我自己問)你們認為那間機浦玩PUZ泡泡龍的人最勁？

(6)很喜歡今期(94)的惱懊Game你教，這種幽默風格，也表玩出你(GP玲奈)很可愛及攪笑，請問是誰構思的？

(7)(GP玲奈)有沒有玩過PK(Pocket Station)我覺得好玩但難用。

小女子生病中，字體不甚端正，亦多簡體字，多多包涵。

現付上星星一粒(是我細佬教我摺，很稀奇呢！男仔教女仔做手工)

黑手先生也有一粒的。

希望你和黑手先生會睇及刊登我的來信啦！謝謝！

Sony A
春／99

G.P.玲奈的回覆：

說起打《KOF 98》最強的我覺得是天草四郎了，他用每一個角色都很強(連輸3 ROUND PERFECT的感覺不大好受)。要上來參觀嗎？，這　沒有開放的啊，再說這　也沒想到什麼好東西。因為每一天也要工作，就算有也不會輕易的見到我，我只是間中上來交稿。

男編輯嘛...大約有10個吧。聽他們說在深水埗一帶玩《KOF 98》有不少勁人，而《泡泡龍》便不知道了，妳玩得很厲害的嗎？有關「SHOW GAME SHOW」的事都是超音潛艇的IDEA，我只是借個版權給他吧...嘻嘻。PocketStation我沒有買到啊！因為太貴了(一切還以DC為重)，而且暫時還沒有實用的地方。

PS.黑手跟我說他也很想學摺那星星呀！

還有小心健康啊。

刊登作品:







雪　15　女

短評：這個4格作品也頗有趣，將LORA的恐怖一面畫了出來(雖然是虛構的)要注意起稿時不要太大力啊。我最喜歡的便是第三格那一隻猴子的「蠱惑樣」。

新春大吉

To：《Game Players》各位靚仔(女)編輯

新年！おめでと《ゲームプレィヤーズ》各編輯さん又係我馬三奇啊！在這裡我祝《遊戲誌》在1999年消量激增，再創佳績！繼續為我們廣大Game迷提供最新一手遊戲資訊，詳盡攻略！！ありかとうございます。

在這裡我小子馬三奇代表又一屋八杰集都有人向各位英俊不凡、玉樹臨風、嬌俏可人的各位靚仔靚女編輯さん拜年！首先祝米奇さん心想事成！做野吞PO冇人知，有多的時間睇小說！

祝黑龍さん，事事順景，早找到心中另一半，年生貴龍，不用再羨慕人家！がんばれ！

祝JJ神萬事勝意，繼續用神之力造福人間，帶領各位編輯為了愛和希望奮戰到底吧。........

祝ZACさん，夢想成真，左手抱著工藤靜香，右手擁著賽車女郎！(哇！我唸倒都流晒口水添！)

祝ARES大人，雄霸天下(風X？)用"ARES式逆向催眠？控制世界！哈！哈！哈！

祝小健健早田拉埋天窗，同健女恩恩愛白頭到老，得閑生番隊足球隊去贏個"細介杯"番黎種桃花！恭喜恭喜！

祝黑手さん龍馬精神，繼續為我地同你的Power解答所有疑難！謝謝你！(普通話)

祝AMAKUSASHIRO TOKISADAさん野望得逞，將人間界變為地獄！

祝山寺りょうか君學業進步，日後成為聲優界的一顆閃耀之星！

祝非洲JELLY·ミ·ミ龍精虎猛，非洲兄在新的一年不用迷妄了，奮勇地沖破稿海吧！

祝月華御劍流創始人光太郎·ミ·ミ廣招門徒，將月華御劍流發揚光大，告訴所有人，オレ達は世間の最強！！！

祝MSさん身壯力健(唔係小健健！)全階段+LV強代！いけっ！フィンファンネル！！

祝古拉拉Bさん加加(火星話：笑口常開！)

祝小積さん身體健康！不要再半夜煎鹹魚了，對身體冇益的！

祝AGENT Xさん出入平安，小心被外星人捉去解剖啊！

祝真·聖·魔·劍士福仔君：能言善變Talk多的Super仲魔黎！

祝GP玲奈主持神：越來越靚！工作順利！早日脫離地獄英文Sir的魔掌！(哩句話係咪好熟呢？)

最後要講句·ミ·ミ田！因為新年期間比較忙，攪到咁遲才寫這封拜年信，可能刊出之時(登唔登都成問題啦！)已過完年，但我相信只要有心便成了，對嗎？

又一屋八傑集兼月華御劍流大弟子兼見習惡魔召呼師：馬三奇敬上

大年初三晚

G.P.玲奈的回覆：

縱使新年已過，也先祝你新年進步啊！也代《遊戲誌》各編輯補祝你身體健康，學業進步。英文阿SIR已經不在，他移民到外國去了，其實他教書也不錯，只是功課太多及比較嚴吧，我也希望他在彼邦的新年過得愉快。

刊登作品:

KENNA15　男

短評：保持着一貫另類風格，不過實話實說如果樣子不討好，不是人人也可接受到，如果是第一次使用網紙的話，技術已不錯了，下次在較細SIZE的畫才使用網紙便不會那麼肉痛。

10年機齡

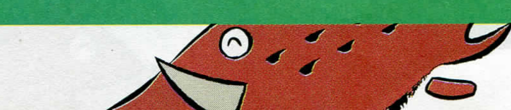
Dear GP玲奈：

Hello！又是我呀，聽說你沒去日本旅行啊(在GP玲奈SHOW GAME SHOW看到的)真是可惜了。

好了，快點入正題。首先多謝你們在95期中刊登我的來信。(其實我沒有預料到會這麼快就登出我的信)，上次我說我小時候的「打機史」，我相信在這個世界上，不會有很多的機迷是打了10年機的。(別看我很有經驗，其實我才15歲)

上一回說到，我玩「紅白機」和「超任」時的經歷。今次就說一下「次世代遊戲機」，在1995年的12月，我家買了一部SATURN回來，而第一隻買下的GAME就是「魔法騎士」？這時我才知道什麼才叫做「好GAME」。因為這隻GAME在日本(當時來說)都很受歡迎，既有動畫，又有人聲配音，還要是講一些有實力的聲優替角色配音。而自此之後，我就開始對聲優有少許興趣，開始留意他們了。由於我是買正版的，所以就得很少GAME，但每一隻都是好GAME來的例如「NIGHTS」，「DAYTONA USA」，「VF」系列等等。





又過了一年左右，大約是97年初，我就買了部PLAY STATION回來，但由於PS的GAME太貴，根本不能做到，一個月買一隻GAME，所以只好改機玩翻版去了。不過，都買了不少好GAME，尤其是去年，例於「BEAT MANIA」、「BUSTA MOVE」等等。在這裡令我最印象難忘的GAME，都可說是「說侍魂武士道烈傳」了。因為我以前有同學不懂玩這隻GAME，於是他就問我，但可時我當時又未爆機。後來我們不斷交換意見，最後都爆機了。(兩篇都爆)

一年之後的春節，又買了一部NEO GEO CD上兩次是我的爸爸媽媽「贊助我」，但今次不是了，原因是我哥哥在春節前幾在年宵市場打工。(我的親友請他去做的) 再加上利是錢，已有二千多元了，於是就買了一部NGCD，連火牛約1450左右。由於GAME不是出得多，到目前為止，只有「拳皇95」、「拳皇97」、「拳皇98」和「餓狼傳說特別版」。我和哥哥之所以決定買NGCD，是因為SS和PS移植SNK 的GAME實在太差，與及有一些沒有在超任時移植過的GAME。

基本上，我的「打機史」已經是說到這裡就完了，原本想說一下我何時才喜歡某些聲優，但因為版位問題，所以留待下回分解 (寫到這裡，這版紙只剩下數行) 如無意外下一次的來信將會是只說聲優，不說第二樣東西。

如果還記得的話，我每次也都會有問聲優的資料，和某些編輯喜歡哪個聲優的，今次都不例外，對了GP玲奈，我記得以前你刊登過「拳皇98」的聲優資料，不知你有沒有「少年街霸III」的聲優資料呢？

我只知道KEN、春麗和蘇聯佬的配音，如有的話，可否刊登出來吧！拜託你了！THANKS！

由於最近比較忙的關係，今次無新作發表，很對不起！好了，下次再見，Bye！

B∆S□MC的4D班27號

25-2-99

オーレ=ラーン

G.P.玲奈的回覆：

原來在年宵市場工作是可以賺到這麼多錢的，為什麼不介紹我去做，可能就這樣便可以買到DC了，還有很期待你下一次的來信，不過先跟你說，在《遊戲誌》內認識及喜歡聲優的人相信只有良牙哥哥。

以下是《ZERO 3》的聲優資料：

RYU/NASH：森川智之
SAGAT：三木真一郎
ADOM/BIRDIE/SODOM/GEN：高木涉
GUY：岩永哲哉
ROSE：根谷美智子
VEGA/GOUKI：西村知道
DAN：細井治
DHALSIM：山田義日星
ROLENTO：山野井仁
SAKURA：田本優子
E • HONDA：菅原正志
BALANKA/BAROLOG：上田祐司
CAMMY/YURI/YUNI：河本明子
CODY/BISON：山寺宏一
R.MIKA：竹內順子
KARIN：山田美穗

刊登作品：

壽美麗 17 女

短評：《櫻大戰》的一眾女角嘛，樣子不太像啊，上色很平均，只可惜沒有了漸變的效果，有待改善。

「過年精品任你攞」賽後報告

主持人：赤目黑龍

今次真是非常的有趣，因為是次的抽獎其實是非常認真的，各位編輯和美術部人員也拿出自己認為是「好東西」的禮物出來，當然，當中有一些的禮物真是令人非常費解，不過，這也是各編輯和ARTIST們的心意，以下便是這次抽獎的得獎名單：

過年精品任你攞　果公布

編輯／ARTIST	送出禮物	投票人數	得獎者
魔城城主	《幻想水滸傳 II》遊戲一隻＋《幻想水滸傳 II》POST CARD＋《幻想水滸傳 II》ART WORK 一本＋《幻想水滸傳 II》完美 SAVE 連 SAVE 咭一張	39	黃惠玲 [ID:Z514XXX(9)]
赤目黑龍	1:100 MG SUPER GUNDAM	24	周雪慧 [ID:K625XXX(8)]
米奇	PIA CARROT 咭一張＋《FF VIII》小時計	20	許嘉明 [ID:Z684XXX(1)]
古拉拉 _B	DJ MAN 手掣一個	17	何哲思 [ID:K749XXX(0)]
MS	TRADING CARD 兩盒＋ SAKURA LM FIGURE 1 個	8	楊永德 [ID:Z173XXX(5)]
SING	喇叭一對	5	賴穎文 [ID:Z945XXX(0)]
非洲	《天使禁獵區》畫集一本	4	黃秋燕 [ID:Z519XXX(4)]
怪傑	TAMIYA SUBARU IMPREZA WEC'98 SAFARI 一盒	3	黃子揚 [ID:Z665XXX(9)]
山寺良牙	月刊《井上喜久子の姉ちゃんといっしょ》12 月號一本	2	區浩然 [ID:Z305XXX(9)]
JOAN	鬼馬精美貼紙簿	2	崔勝進 [ID:E506XXX(5)]
JJ	《火炎之紋章》攻略本	2	陸如茵 [ID:Z419XXX(4)]
FUKUDA	GLAY CD Single《Winter again》	1	麥淑芳 [ID:K754XXX(8)]
KOTARO	《幪面超人》FIGURE COLLECTION II——幪面超人 BLACK 一個	1	吳冠峰 [ID:G383XXX(3)]
AGENT X	《銀河英雄傳說》畫集一本	1	楊世傑 [ID:K849XXX(A)]
積奇	沒有說明書的陳年渣古模型一盒	1	魏嘉寶 [ID:Z527XXX(8)]
子濃	烏記親筆簽名相一張	0	———
ANDY	米格飛蛋一隻	0	———
KEN	??杯一隻	0	———
小健健	親筆簽名杯一隻	0	———
		130	

以上的得獎者將會另函通知領獎事宜。

抽獎花絮

這次抽獎對各人來說真是非常的傷腦筋，不過，這也是次要的事，反而，今次在抽獎之中看到一些非常有趣的抽獎心態，就如一些一模一樣，一樣字跡，但是自不同讀者寄來的信，筆者相信有不少人是利用他人的名字來抽獎的；更甚者，便是一家數口一同寫信來，噢！真是非常多謝大家的支持，哈！究竟這些家庭的成員是否真是有看《遊戲誌》呢？

唔……雖然有一些人的獎品無人問津，不過，這並不代表他們沒有地位，其實他們也是《遊戲誌》中的重要成員呢！希望大家能夠繼續支持《遊戲誌》，多謝多謝！！

註：大家喜歡那個充滿中國色彩的版頭設計嗎？是主持人構思出來的，本人便非常滿意了！







兄弟牛

Dear幕後黑手：

Hello黑手大哥！我是第一次來信，以下幾條問題請你替解答。

(1) FF8中，怎樣才可以拿到兄弟牛(ブラザース)？

(2) 承上題，「風切之刀」、「鐵？」和「恐龍骨」除可以？？外還用？(因為我覺得這幾種道具是何以用的。)

(3) 另外，特殊技的出現率是怎樣計算的？

(4) 在FF8的攻略本中，有提及陸行鳥的森林，究竟在哪裏呢？

(5) DREAMCAST哪裡最平？賣多少錢？

(6) DREAMCAST會不會出「FIGHTING VIPLRS 2」和「NIGHT」的續集呢？

最後，希望黑手大哥能回答我的問題。

祝GPM越來越好賣！

オーレ=ラーン

28-2-99

オーレ=ラーン：

1.在95期的攻略的P.8中說過了。

2.有一些是可以增加角色和G.F.的相性。

3.是RANDOM的。

4.只要在地圖上看到一個類似「太空館」的建築物便是了。

5.現在市價大約2200~2500左右。

6.傳聞《NIGHTS》便在製作中，而《FIGHTING VIPERS》便未有資料。



幕後黑手覆

綠人

給幕後黑手的信4

Hello！幕後黑手大皇，您在農曆新年時「利是」收得多不多呢？本MS在此多謝您把我的來信全部也刊登出來。好！進入正題.......

01) 馬沙之反擊裡可否使用卡碧尼？如果可以，請付上方法。(某遊戲雜誌刊登了使用的方法和正在使用卡碧尼的照片，該遊戲雜誌刊登的方法是：首先把Amuro Mode和Char Mode完成，然後再完成一次Amuro Mode，不過這次的條件是不能續關、每關餘下的HP要有95%或以上、時間要在1分鐘或以下。)請問這個方法是不是真的？

02) 請從武器性能、機體性能和屈方程度三方面分析所有機體，最高分為100分？(所有機體：V－高達、沙煞比、姬娜專用靈．格斯、阿寶專用靈．格斯、桀尼專用乍德．居勒、姬斯專用乍德．居勒、高達、高達、G－3高達、馬沙專用高機動型渣古、馬沙專用紅勇士、自護、百式和馬沙專用大魔)

03) 還有，我有一些儲3rd武器能量和噴射器能量節秘訣：不作防禦或不作移動會儲得快些，兩個方法一起用佰儲得更快！(比一邊移動一邊防禦快大約一半)

04) 您認為在實況Winning Eleven 3 Final Ver.中，從能力、合作性和名氣三方面分析，那隊球隊最勁呢？

05) 可否刊登四隊隱藏隊隊員的英文名稱和教我一些射直接射門的自由球的技巧和方法？(不要說「不可以」)

06) 貴刊會否為Super Hero Operation制作攻略呢？

07) 另外，有沒有Super Hero Operation的秘技？如果有，請刊登秘技的效果和方法出來。

08) SS的超級機械人大戰F完結篇進入Bad Ending的條件是什麼？和PS版的一樣嗎？

09) PS將會在何時推出實況Winning Eleven呢？

10) PS在不久的將來會否推出高達格鬥或金田一少年事件簿或新世紀Evangelion的Game嗎？如果會，請登出Game名。

11)「眼鏡廠」在不久的將來有什麼PS的好Game嗎？如果有，請登出Game名。

12) Bio Hazard 3將會在何時在哪一部主機推出呢？PS或DC或PS2呢？

13) PC版的三國誌7會在何時推出呢？

14) 我覺得配樂最好的Game是FF7，有多種出色的配樂，每一種也有不同的特色，您認為呢？

15) 您認為閃光高達的絕招Shinning Finger譯成中文應該是怎樣才對？閃光指或是閃光掌？

16) 用金手指會不會傷機的呢？(只問會不會傷機，無視減低遊戲的可玩性。)

17) 可否刊登日文各平假名和片假名的字型和音？(不要說「不可以」)

18) 在哪裡可以買到一些比較便宜的遊戲精品呢？(這題是幫一個很卑鄙無恥下流賤格，又是社會的人渣敗類和拆白黨兼死飛仔的朋友問的，所以可以不作問！)

19) 黑手大皇您的真名是什麼？您是否一個俊男呢？又有可能您的真人是女性，只是您用了一個男性筆名而已，對嗎？

20) 黑手大皇您又有沒有玩高達模型的習慣呢？如果有，您又最喜歡哪一架高達呢？

21) 黑手大皇您弓有沒有看「金田一」漫畫或小說的習慣呢？如果有，您又最喜歡哪一個故事呢？

22) 在GPM和Game Plus的編輯中打機最叻、最古惑、最小器、最吝嗇、最賤格、最帥哥(美女)分別是誰呢？

23) GP鈴奈是否一個美女呢？依您之見，她的三圍有沒有B80cm W60cm H80cm呢？(為免傷及有GP鈴奈的心，這題可以不作問，又或者誇大一些也可以！)又有可能她的真人是男性，只是他用了一個女性筆而已，對嗎？

小MS改字

小MS改：

1.黑手試過了，但是不行，可能我道行不高。

2.那 有這麼多版位，黑手覺得最強的便是沙煞比，之後便是υ GUNDAM，第三便是自護了。

3.這一點黑手知道了。

4.法國。

5.你要取黑手命嗎？黑手是足球白痴來的。

6.相信不會了。

7.暫時沒有發現到這遊戲的秘技。

8.基本上兩個版本是完全一樣的。

9/10.未有公佈。

11.雖然是有GAME出，但是都不足為道。

12.新作便會在DC上推出，但《BIO HAZARD 3》便未有公佈。

13.有說過會出嗎？

14.《FF 7》的配樂黑手也很喜歡，特別是「片翼之天使」。

15.如果是照譯的話便應該是「閃光指」。

16.如無意義是不會的。

17.NO WAY。

18.信我，只要有心到旺角找便行。

19.黑手的真名不可流於江湖之上。

20.有，暫時最喜歡的依然是MK II。

21.金田一黑手有看，但不太記得。

22.來信到「編輯TOUCH」讓玲奈答你吧！

23.玲奈就在私身後，不可以亂說東西...。



幕後黑手覆

你好嗎？

黑手先生，你好嗎？小弟有些問題想問，希望可以快些刊登，謝謝！

1) 小弟在94期附送的P.Z.內看到一本叫超機戰大事典99，也輕易買到，但就找不到以前其中一期P.Z.介紹的Gundam Herones（女角），請問何處有售呢？

2) 看到有讀者問有關《F完結篇》中用馬茜、馬沙及尼哥等人，但我找不到第75期，可以寫出來嗎？（唔該呀）

3) PS的《G Generation》disk 2有些Special Save，但一Save完就失去了Disk 1的記憶，為可呢？怎樣可以保救呢？

4)《G Generation》會出2嗎？如會，何時呢？

5) 雖然看過攻略，但為何有個天空飛下來的機械人打不死，灰色又有四個人打不死呢？《Dragon Force》（小弟用過黑色，是何以打死他們的，但白色就不能）

6)《Dragon Force》飛了一個島下來後，怎樣可以入去呢？（因為有防護牆）

7) SS的《機戰F》的F=Fianl，是否說以後也不會再出機戰呢？

係咁多先，唔該，請不要當作廢紙。（笑）謝謝（100次方）

哈佬敬上

哈佬：

1.是要訂購的。

2.放過我吧！

3.不可以這樣貪心的。

4.會出續編，叫做「G GENERATION ZERO」

5/6.是要等時間發生EVENT的。

7.真的是很難說，不過遊戲一向的銷量也很高，推出的機會應該不低。

幕後黑手覆

無式

幕後黑手先生：

本人欲詢問有關世嘉遊戲「惡魔城X－月下之夜想曲」的問題。

本人曾以201.6％完成遊戲，但有些地方還是未能去得到，望幕後黑手先生能指點迷津。

首先，在大埋石廊下的大鐘頂，有三條路，其中左邊和中間都已經能夠去到，唯獨是右邊的不能前去，究竟怎樣才能移開銅像前往右邊的通道？在逆惡魔城裡也有同一問題。

本人看過Game Players「惡魔城X－月下之夜想曲」的攻略，赤目黑龍先生介紹了很多種魔導器及它們的位置，但有幾種赤目先生是沒有提及它們的存放地點，包括在水移動時不會受傷，及變成蝙蝠時能以超音波攻擊的魔導器，請問它們在哪裡找得到？

另外，攻略的地圖顯示在鬥技場最上方有鼻惡魔之素，但本人發覺鬥技場上方並沒有路再上去，究竟怎樣能上去取得鼻惡魔之素？

現付上回郵信封一個，望幕後黑手先生能早日回覆。

讀者：

Kyo Kusanagi

KYO KUSANAGI：

在大鐘那　使用「袋銶」這道具來停止時間後，便可以通往以前未到過的地方，要在水中移動時不會受傷，便要到地下水道的瀑布的左端取得道具，再到右邊便可以得到在水中移動時不會受傷的道具了，其實只要解決了大鐘頂的問題之後，便可以到一些你未到過的地方了。

幕後黑手覆

潮流

Dear黑手大人：

新年期間，小人一直"浦"在家中打"FF VIII"而小人亦有買貴刊出的公式攻略本，雖然，你們已介紹了主要的"入門篇"，（即是如何融合等）可是，小人根本不明白。所以請大人可否幫在下呢？（甚麼）叫融合？

1.可否簡單講述，怎樣融合？（即是由甚麼地方，按甚麼才可以？）

2.GF除了攻擊外，點樣做才可以變為"非攻擊性"，（即是要GF融合）

3.卡片遊戲可否介紹點樣玩？小人亦仍不明白玩法。

4.嗯......小人對公式攻略本有點意見，"公式"中沒有提及何時抽取GF，這點有少許不滿意，因為小人很少抽取，打完就算個隻，幸好Game Player詳細提及何時抽取，（可是，小人亦要由頭打過，小人只得3隻......GF....）（打到Disc 2都只是3隻咋！）

5.在Master Room，要用甚麼方法對付防護罩、右、左方的信號燈？

祝快些回信（笑）

長期讀者Wind

1-3-99春

WIND：

1.在MENU出現後，選第一項（JUNCTION），便可以選擇到要融合的目標。

2.而不想G.F.攻擊，只要在融合時自動選擇其屬性便可以的了。

3.今期攻略會說到　的了。

4.由於攻略本方面我們只是負責譯，所以...

5.同樣地留意今期吧！



幕後黑手覆

散彈槍

Dearest幕後黑手爸爸：

Hello！我又比《KOF》系列困擾啦，希望可以早D刊登我啲來信，Thanks！

1.《KOF'99》幾時響AD推出？

2.你Likely草薙柴舟咩？你仲邊個Likely㗎？

3.其實未來仲有冇《KOF拳皇大賽》？

4.你有冇試過響POS養過不知火舞？

5.你地D編輯係迷「沖涼唔好玩番啶，打機唔好玩翻版」呢？

6.我D字值幾分？50分滿分。

祝有覺好瞓！

ZZZ

By：公理書院4D啲

Asamiya Athena上

2/3/99

ASAMIYA ATHENA：

1.是會有的，不過未知幾時出。

2.還有HEIDERN。

3.《KOF 98》大賽將於4月3舉行。

4.沒有。

5.世事無絕對...

6.30分



幕後黑手覆

FF 8新年

To幕後黑手先生：

你好！本人剛開始玩「Final Fantasy VIII」，有問題想請你替我解答。

1) 貴刊出了FF8的攻略本，是不是有兩個不同封面？兩本內容是否相同？

2) 在FF8中，怎樣才可以增加金錢？在往Timber前，是要乘火車可到達，但不夠3000ギル怎辦？

3) Cid校長給Squall的魔法燈有何用？（恐怖嗎，如開啟它的話）

4) Squall找到陸行鳥後，沒有Pocket Station，可不可繼續玩下去？

5) Faye唱的eyes on me會在FF8中那兒出現？（很好聽呢）

6) 我覺得Squall和Rinoa跳舞那段很有趣呢！猶其是Squall初時不懂怎樣跳時很很很有趣！

7) 抽取點有何用？我把南極之風給了シヴア（希娃）有用嗎？

8) 那兒可購買FF8精品？FF8又出了哪些精品呢？

祝黑手先生

機運亨運！

機到功成！

From FF8迷

Rinoa's fans上

RINOA'S FANS：

1.是有兩個封面，但是內容是一樣的。

2.只要一直行，到了一定的步數後便可以得到。

3.是一個叫做「DIABLO」的G.F.，其資料在95期攻略的P.12有說。

4.是可以繼續玩下去，不過便取不到REAL ITEM及莫古。

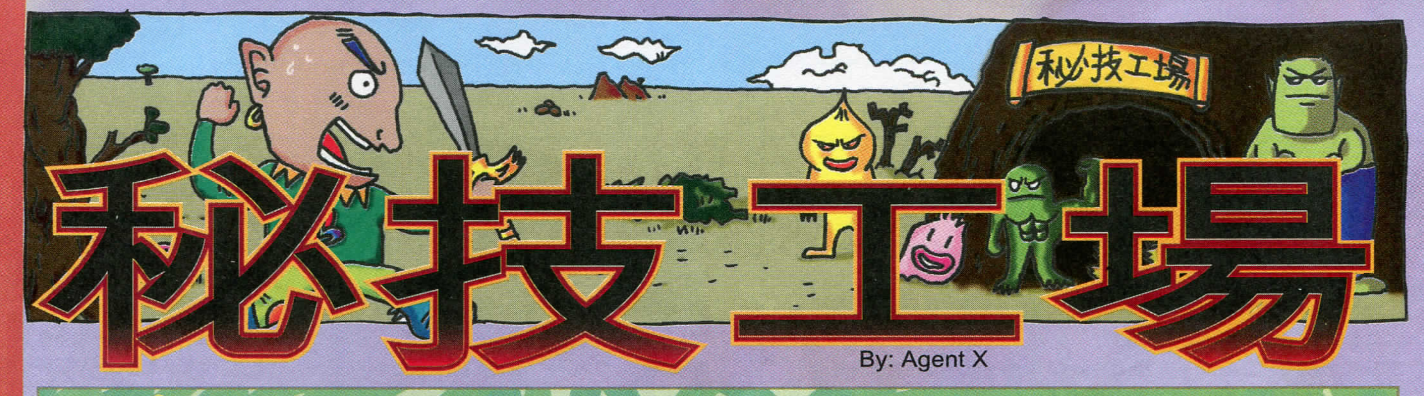
5.在DISC 3及ENDING都會有這一首歌。

6.那片段真的令人印象深刻。

7.只要走到抽取點便可以得到一個魔法，而南極之風是可以增加角色與G.F.的相性。

8.建議你不要急，因為現在遊戲的商品炒得很貴。

幕後黑手覆



秘技工場

By: Agent X



SPECIAL 水晶的秘密

遊戲：惡魔城Dracula默示錄
機種：Nintendo 64

Special 1 水晶

不論是玩者選用Carrie或Schneider，只要在「STAGE 1　沉默森林, Forest of Silence」中，取得Special 1的話(詳情請參閱第95期《遊戲誌》攻略介紹)，當完成遊戲並SAVE後，再重開始遊戲時，便會增加了「HARD」難度予玩者選擇。

Special 2 水晶

玩者只要選用Carrie來開始遊戲，並且於「STAGE 7　魔幻之塔, Tower of Sorcery」中，取得Special 2的話(詳情請參閱今期《遊戲誌》攻略介紹)，當完成遊戲並SAVE後，再重開始遊戲時，將Analog鍵推上來選擇Carrie，則Carrie的衣飾便會有所分別。

Special 3 水晶

玩者只要選用Schneider來開始遊戲，並且於「STAGE 7　行刑之塔, Tower of Execution」中，取得Special 3的話(詳情請參閱今期《遊戲誌》攻略介紹)，當完成遊戲並SAVE後，再重開始遊戲時，將Analog鍵推上來選擇Schneider，則Schneider的衣飾便會有所分別。



■Carrie的衣飾有所不同。

三級 好料

使用隱藏人物－黃龍

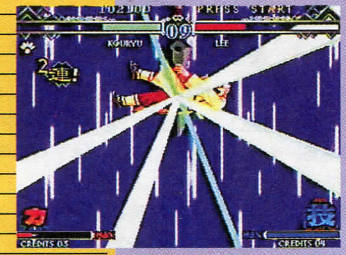
遊戲：幕末浪漫第二幕　月華之劍士～月中芳華　櫻散月下～
機種：NEO GEO & NEO GEO CD

在人物選擇畫面中，首先將浮標移到「楓」處，然後順序輸入：「C×10、B×5、C×4」。成功的話，玩者將會聽一把黃龍的聲音，然後玩者只需按A鍵便可以選擇使用這位實力超強的最終BOSS！！



技表	
必殺技	
貫穿天空朱紅之矢	↓↘→＋A or B（能按著掣儲勁）
清淨天津罪的大祓	↓↙←＋A or B（昇華對應技，能夠連續輸入四次）
別天戀親之一刀	↓↙←＋C
通往變技之峇	BCD 同按
超奧義	
朱雀·必須高尚　灼熱之火炎	空中→←↙↓↘→＋A
白虎·貫裂天空　猛虎之狂爪	近敵時→←↙↓↘→＋B
玄武·憂世污穢　淨化之水柱	→←↙↓↘→＋C
青龍·天地共鳴　怒號之雷鳴	→←↙↓↘→＋D
潛在奧義	
集合四神之力下誘導往強者黃泉之國	←→↘↓↙←＋B
亂舞奧義	
終焉之舞	↓↓＋A or B

■集合四神之力下誘導往強者黃泉之國。





使用隱藏人物

遊戲：MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER EX EDITION
機種：PlayStation

Cancal 勝利姿勢

當玩者成功KO對手之後，在出現勝利姿勢時按一下SELECT鍵，便可以將勝利姿勢Cancal，而玩者便可以自由使出各種招式去"鞭屍"了！！



■曬黑了的春日野櫻。



■你會擺出那種姿勢嗎？

隱藏模式

玩者首先要先完成「ARCADE MODE」(Continue次數不限)，當欣賞過Ending畫面後，便可以設定以下一些選項：

- ●可以在「ARCADE MODE」/「VS MODE」中，選擇相同角色來組成隊伍。
- ●GAME SPEED可以有8個階段的調教。
- ●在「VS MODE」中，可以令體力一直處於MAX狀態。

先發交代

戰鬥開始前，會出現一個「VS」畫面。這時玩者只需要按著3個拳掣不放，便可以變換人物出場次序。



■可以隨意選擇出場次序。



隱藏人物	輸入方法
MEGA 豪鬼	在不失一局的情況下將「BATTLE」模式完成，然後在選擇人物畫面中，到豪鬼處按 SELECT 鍵 5 次來決定
APOCALYPSE	在不失一局的情況下將「BATTLE」模式完成，然後在選擇人物畫面中，到豪鬼處按 SELECT 鍵 6 次來決定
MEGA ZANGIEF	在選擇人物畫面中，按著 SELECT 鍵來選擇 BLACK HEART
曬黑了的春日野櫻	在選擇人物畫面中，按著 SELECT 鍵來選擇 HULK
SHADOW NASH	在選擇人物畫面中，按著 SELECT 鍵來選擇 DHASLIM
U.S. AGENT	在選擇人物畫面中，按著 SELECT 鍵來選擇 VEGA
MISFESTO	在選擇人物畫面中，按著 SELECT 鍵來選擇 OMEGA RED
ARMOR SPIDERMAN	在選擇人物畫面中，按著 SELECT 鍵來選擇 SPIDERMAN

真·憲磨呂

使用角色「憲磨呂」，當「VS」畫面出現時，便按著3個腳掣不放，直至戰鬥開始。成功的話，玩者便會發現憲磨呂可以作出4段跳躍，而且更可以以此來避過「Omega Destory」及「昇龍裂破」等Hyper Combos。



隱藏指令

遊戲：SNOWBOARD KIDS PLUS
機種：PlayStation

在標題畫面中，只要根據下表的各項指令順序輸入，便可獲得不同的效果：



■標題畫面中輸入指令。




■兩位隱藏人出現！

指令	效果
L1、R1、R2、L2、L1、R1、R2、L2、SELECT	出現隱藏人物
↑、↓、←、→、L2(10次)、R2(10次)、SELECT	選關
←、↑、→、↓、↑、↑、↑、↓、↓、↓、SELECT	可選擇使用所有滑板



MOVIE欣賞

遊戲：古惑狼3
機種：PlayStation

人氣非常的動作遊戲－《古惑狼3》中，其實是隱藏了一段movie予大家欣賞。不過，要觀看這段movie的方法是非常簡單：玩者只要同時按著△＋L1＋R2＋↓，然後才起動遊戲。成功的話，玩者便可以欣賞當中的隱藏movie！



■在起動遊戲前輸入指令便可。


■古惑狼陪你遊澳洲。

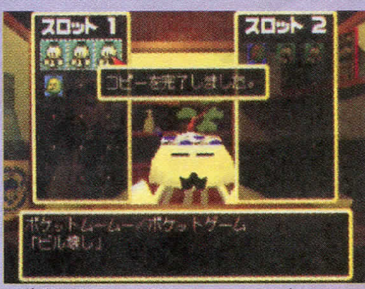
■多可愛的小動物。



簡易賺錢法

遊戲：POCKET MUU MUU
機種：PlayStation & PocketStation

相信大家都知道在《POCKET MUU MUU》中，是需要利用PocketStation中的Mini Games以獲得分數，然後再變成金錢來購買各種設施及Mini Games。不過，現在有一個可以無限賺取金錢的方法，那就是：1.先準備一隻PocketStation及一張Memory Card；2.開始遊戲後，將Mini Game下載至PocketStation；3.遊玩PocketStation中的Mini Game並取得一定的分數(越多越好！)；4.將PocketStation中遊戲紀錄Copy至Memory Card中；5.將PocketStation中所獲的分數兌換為金錢；6.將先前於Memory Card的紀錄Copy回PocketStation中；7.將PocketStation中所獲的分數兌換為金錢，如此只要不重覆5－7的步驟，則金錢便可以無限地增加，直至玩者滿意(或"手軟")為止。



■先將紀錄Copy至Memory Card中。


■無限量兌換金錢。

使用開蓬跑車

遊戲：峠MAX 2
機種：PlayStation

在遊戲中，大家是否有留意到當中有二款跑車－「FR.ROAD」及「FR.CAPU」，其實是開蓬跑車。不過，要在比賽時使用開蓬跑車的話，便需要於選擇使用以上車輛後，按著L2鍵來決定進入比賽。這樣，當進入比賽畫面時，便會發現那部車已經變成開蓬跑車了。



■要有兩款跑車才能使用。



■按著L2鍵進入比賽。


■看！變成開蓬跑車了！



自由選關

遊戲：CYBER大戰略～出擊！春風戰隊～
機種：PlayStation

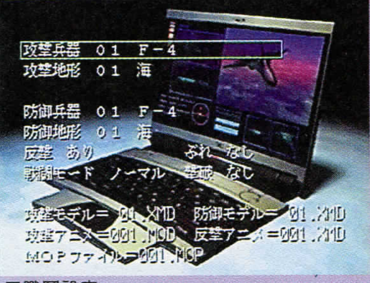
在標題畫面中，玩者只要同時按著L1＋R2＋←＋SELECT＋○。成功的話，遊戲便會自動進入選關畫面之中。此外，若玩者將遊戲完成並欣賞完Ending後，再次選擇「New Game」的話，則先前各部隊的DATA亦會繼續承襲下來。



■選關。



■地圖設定。



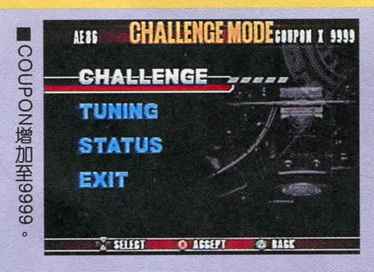
■戰鬥設定。

秘密指令

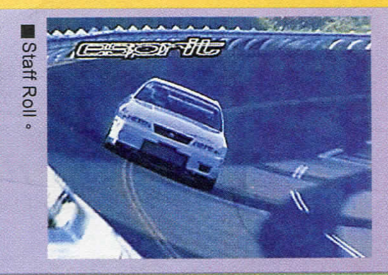
遊戲：OPTION TUNEING CAR BATTLE 2
機種：PlayStation

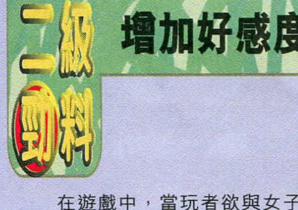
指令	效果
進入「CHALLENGE MODE」中的「Menu」畫面後，同時按著2P手掣的○＋△+R1來按←鍵	COUPON增加至9999
進入「ARCADE MODE」中的「Menu」畫面後，同時按著2P手掣的○＋△+R1來按←/→鍵	選擇←鍵：獲得Extra Car；選擇→鍵：獲得Full Tune Car
在標題畫面中，同時按著2P手掣的○＋△+R1來按←鍵	Staff Roll

玩者只要輸入下表所示的指令，便會獲得不同的隱藏效果：



■COUPON增加至9999。

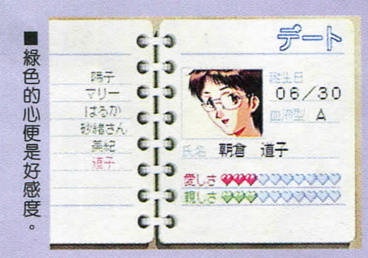

■Staff Roll。



增加好感度

遊戲：REFRAIN LOVE 2
機種：PlayStation

在遊戲中，當玩者欲與女子進行約會而被拒絕時，便立即將遊戲紀錄下來。之後，玩者再將遊戲紀錄重新Load一次，然後再對先前約會失敗的女子要求約會。如此不斷重覆以上的動作，則該女子的好感度便會不斷的上升。



■綠色的心便是好感度。



改變戰機顏色

遊戲：LUFTWAFFE～指揮德國空軍
機種：PlayStation

在這隻模擬二次大戰的遊戲－《LUFTWAFFE～指揮德國空軍》中，玩者是可以隨意改變戰機機體的迷彩顏色。至於方法就是在Intermission(INTA-MIxtsuSHON)畫面中，選擇進入機體性能，然後按方向鍵←／→來改變。



■不同迷彩任你選擇。



使用隱藏球隊

遊戲：超戰鬥球技VAN BORG
機種：PlayStation

在「Tournament」模式中，玩者只要將所有球隊擊敗，之後把遊戲紀錄儲存。當再次進入遊戲時，便會出現最強的隱藏球隊予玩者選擇；此外，於玩者進入商店時，更會出現一些強力的隱藏ITMES予玩者購買。

狀況	技名	指令
平時	高速Dash模式	△○×同按
接球、托球、機會球	反飛行攻擊	△○同按
	Double Keep Attack	△×同按
	Jump Receive	△□同按
接球	Hyper Attack(橫)	△○同按
	Hyper Attack(縱)	△×同按
	Quick	方向鍵＋△□同按
	Flying Quick	方向鍵(自方球場方向)＋△□同按



■超強的ITEMS，一定要購買！！



回到混沌之初——香港遊戲雜誌的我見

筆者：米奇

不經不覺，《遊戲誌》已接近100期大關，而6月亦是《遊戲誌》的4歲生日。在這差不多4年的歲月裏，香港遊戲雜誌着實起了很大的變化——先是版權雜誌的出現，然後是本地製作混合直接與日本聯絡的雜誌誕生，一年後開始了周刊和抄圖不抄版的時代，到1997年春天開始了所謂合作雜誌的爭鬥，同年暑假更是周刊之戰的開始。

在長時間的風雨中走呀走，感覺也開始變得混沌。我想也是時候來重新整理一下為甚麼我們要站在這裏，不然，我也不知該向哪裏走。

A君說：限制是樂趣和生命的延續

讓我先想想遊戲生產商所訂立的限制是基於甚麼概念而出現。第一個在腦裏閃過的理由應該是遊戲創作人希望玩者能好好感受遊戲中的樂趣。創作人在創作遊戲時都希望玩者能感受到他們精心佈置在作品裏的「意思」，這或許是緊湊的射擊後為玩者帶來的暢快感，又或是拐了個大彎之後所找到的一段小笑料。所以創作人對於一下子把秘密揭破的文章、又或是令玩者不死的輔助機械都相當不滿。對遊戲雜誌的限制也是希望避免雜誌在不適當的時候揭破秘密，令「他們希望」玩者獲得的遊戲樂趣大減。

另一個比較商業的理由是延長一隻遊戲的生命。試想想，假如每一本遊戲雜誌都在遊戲推出的那一期就完全介紹了遊戲的全爆機攻略，你看那本雜誌下期還會否花大量篇幅去報道那遊戲？可是，不是每個遊戲玩家都會每天逛遊戲店，也不是每個玩遊戲的人都會定期且準時閱讀遊戲雜誌的。遊戲雜誌是宣傳遊戲的主要媒體，如果雜誌只用一兩期介紹一隻遊戲，那錯過了的讀者一定不能對那遊戲留下深刻的印象。

更嚴重的理由是所謂洩露商業秘密。在遊戲公司的口中，他們推出每一件產品都必需經過詳細的行銷和宣傳計劃。如果在不適當的時候讓對手知道自己的計劃，又或是雜誌不停刊載一些不利的流言，都可能會對產品的銷路造成傷害。

B君說：把最好的介紹給人是我的夢想

遊戲雜誌編輯腦裏又是想些甚麼呢？我想我們起碼有一個共通點——盡快把事情的全部告訴別人。我認為這是支持一個人成為編輯和記者的最基礎理念，沒有這個理念，就像從不游泳的人難以讓人相信他會游水一樣。

因為大家都想知道盡快知道故事說甚麼、因為大家都想知道謎題如何解破、因為大家都想知道新機何時推出、因為大家都想知道新機有多強勁……別人的好奇心可說是推動遊戲雜誌編輯的原動力，多麼的原始，多麼的單純。

這裏本來就不是「外國」

要分析遊戲生產商與香港遊戲雜誌間的矛盾，首先我們得了解一下我們現在身處的小世界。香港繁榮的要素在於自由貿易，大部分貨品無需關稅便可以在市面發售。香港繁榮的要素在於資訊流通度高，任何發達地區的最新流行資訊都可以在短時間之內傳到香港。基於這兩項要素，香港人很快知道新產品的推出，也可以透過平行進口而得到那些新產品。倒過來看，外國的生產商拿些「經過成本控制手段處理的」相同型號貨品來賣是瞞不到香港人的。

不幸地，米奇不得不承認香港人雖然擁有高度的資訊，卻沒有足夠力量駕馭慾望。香港人不擅於創作，對於維護創作的概念頗為含糊。在慾望的本能驅使下，求知與授知的方式可能不為其他地區的人所接受。

香港遊戲雜誌編輯與日本遊戲生產商現在的矛盾很大程度也是因為香港是個翻版天堂。本來，為商人提供一個法治完備的優良營商環境應該是每個地方政府的責任。由於這篇文章不是談翻版和政治，這些話題暫且擱置一旁，大家只要知道現在翻版當道的環境着實令遊戲生產商對這個本來已經很小的市場採取放棄態度，而形成這個環境，一半的責任在於我們沒有控制慾望的力量(道德)，和對創作的含糊概念。

綜合上面說過的種種因素，我們不難發現本地有着與日本遊戲市場不一樣的市場需求：

◆玩者以便宜得不合理的價錢得到大量遊戲，但為了玩完全部遊戲，希望得到最快最簡單直接的方法，這與創作人希望玩者細味箇中內容的意志並不吻合。

◆現時大部分遊戲都是以大部分玩者不能完全理解的日文為主要語言，這對遊戲進行構成障礙。渴望知道不知道的事這種心態製造了市場需求。

◆玩者透過進口日本雜誌得知部分最新遊戲情報的來源，但礙於語言和售價而有所不滿。他們希望與日本雜誌同步地以自己熟悉的語言得到相同，甚至更多遊戲資訊。

本地遊戲雜誌就是在這種「形態特殊」(可以稱這為畸型嗎？)的市場需求下生存、獲利和競爭。

一大堆說不清的理由

我覺得現時三本當年稱為合作雜誌的刊物正面對着腹背受敵的問題。正面面對的，是開始再度湧現的所謂「翻版雜誌」，其實這「翻版雜誌」這個名詞也不一定說得過去，因為這雜誌的資料來源大部分取自海外雜誌，但是從版權的角度來看，除了照抄過來的原文、獨有的成分和帶有技巧性的圖片(即是所謂「因為是這個人在這個時候這個環境下才能得到這個樣子的圖畫」)之外，其他遊戲畫面的版權都不屬於雜誌而是屬於遊戲生產商的，而資訊、消息的版權就更加含糊不清。所以翻版雜誌抄圖不抄版的話，能提出起訴的到底是雜誌還是遊戲生產商？在一直也沒有案例指明的情況下，「翻版」這個詞暫時只能說是一種「扣帽子」的行為。

我想一定會有相識的生產商朋友看了我這樣寫之後打電話來說我不是，他們會說：「遊戲是人家的東西，未得人家同意拿人家的東西來胡亂使用不就是盜版嗎？」我會說既然你那麼理直氣壯，就請你拿你的理由上前來，讓我們看看那是不是牢不可破的金科玉律，而不要只站在我們這班小信徒的後面聽你說「信者得救、必享永生」。

日本雜誌與遊戲生產商的合作關係在香港的不適應性

在日本，遊戲雜誌是在一種香港人難以理解的環境下共生的——雜誌上絕大部內容取自人家的作品，而人家又近在身邊，當然得先徵求人家同意才可使用，這就生成了「批核」制度。遊戲需要宣傳，想得到多些篇幅介紹當然得討好遊戲雜誌，這就生成「獨家率先」的現象。因為有獨家率先，自然要向其他雜誌提出一些報道守則，這就生成「規制」制度。誰人打破這種環境規則，就不會得到資料和廣告，甚至會被告上法庭，而且還有「獨家率先」作「甜頭」，大家自然跟行規辦事。

香港雜誌背後受到的壓力就因為香港的環境不能跟日本相提並論。遊戲生產商放棄這個小市場，當然不會主動把資料送上門來，更不用說把香港雜誌放在他們的宣傳計劃書中，得到廣告和獨家等利益。但是，如果你向他索取資料的話，卻一樣需要遵守限制，即使語言不同。說到攻略就更有趣，攻略可以說是一個人玩遊戲時的心得紀錄，絕對是屬於他個人的(當然圖片仍是屬於遊戲生產商的)，在沒有其他利益的互動下，根本就看不出有甚麼理由要受制於任何人。

正如上面提到香港市場的特色——要在最快時間知道最多最簡短的訊息，誰能夠在最先將最多最精簡資訊報道出來就會最有取勝本錢。對於以日本雜誌為主要資料來源的雜誌來說，無論日本哪一本雜誌有獨家消息只要一抄下來便可以，所以他們幾乎可以說同時保有所有題材的獨家率先優勢，這連日本雜誌也辦不到啊。

對於那些要在香港建立健康市場的遊戲業者，這是你們的願望嗎？

夢之三技

別說米奇只會說嚕囌，我想過有三種方法可以改變現狀的啊，大家不妨參考一下。

1.把全部遊戲雜誌的版權都買下來推出中文版，並在遊戲生產商的支持下打擊那些擅自取用圖片的雜誌。這是四年前有人曾經用過的一招，不過副作用是因為翻譯需時，這會令全香港的中文遊戲資訊一下子慢了下來，當然，香港人都會知道自己開始成為「資訊統戰」下的犧牲者。

2.不停地以法律攻勢來打擊不守規則的雜誌，並安排官方渠道提供資料。不過，這不單牽涉大量金錢，而且可以說是完全的統戰手段。

3.日本遊戲生產商合作創造一本完全受到他們信任和支持的雜誌，各公司都主動提供第一手消息，而且在語言不同的基礎下，容許與所有日本雜誌一樣獨家率先，而在日本方面的待遇也與日本看齊，加上必須有的嚴緊精煉編輯部，投入大量廣告宣傳，創出一本究極的中文遊戲雜誌，在這種環境因素下，即使要守限制也可以保有優先的優勢，肯定可以吸引所有讀者的注意，君臨天下，不用花錢打官司也可以令對手俯首稱臣 ，還有可能撈到一筆。噢，太完美了！噢…發夢冇咁早……

無論你是否忠實機迷都歡迎參與！

遊戲誌 100 期問卷大抽獎

不經不覺，《遊戲誌》已經和大家渡過了三個寒暑，遲點便更會踏入第100期的記念盛事。在這幾年來，我們見證了香港遊戲界的風風雨雨，由舊世代主機改朝換代以至現在的PlayStation佔據龐大市場和Dreamcast日漸上位等，《遊戲誌》一直都竭誠為大家服務，希望可以在最快時間報道各種遊戲資訊情報，並且製作高水平的地道化攻略和別冊，務求令讀者感到我們對遊戲事業的誠意。

為了令《遊戲誌》成為讀者心目中最出色的遊戲刊物，我們將會在第100期進行一次徹徹底底、毫無底線的改革，盡量以求做到符合各界需要，無論是喜歡詳盡攻略、最新資訊抑或潮流情報的朋友都會認同我們的存在。我們絕對不會固步自封，但求將《遊戲誌》與本地遊戲界推上另一個新紀元，因此懇請大家給予我們寶貴的意見。

大量獎品贈送給讀者

《遊戲誌》當然不會要求讀者義務地把問卷寄過來，為表謝意我們將會把一些別具特色的精彩禮物贈送給來信讀者，可是獎品數量有限固然無法人人皆得，唯有以最公平的抽獎方式來決定得獎幸運兒的名單。

參加辦法

在第96及97期的《遊戲誌》將會刊登這份問卷調查，只要填妥問卷連同個人資料寄到本刊，就可馬上參加抽獎，但留意每人只可來信一次，多過一封的話則會當作廢論。另外，基於獎品領取問題本抽獎是不會接受海外讀者參加，但我們仍然歡迎海外讀者來信提供寶貴意見。

查詢電話	來信截止日期	得獎名單公布日期
2380-2223	1999年4月9日	1999年4月24日

100 期問卷大抽獎獎品



頭獎：Dreamcast 主機一部連遊戲軟件一款
名額：3名

二獎：PocketStation 一部
名額：10名

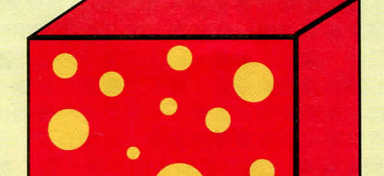


三獎：Dreamcast 春季遊戲軟件一套
名額：10名





四獎：PlayStation 春季遊戲軟件一套
名額：10名



五獎：各款精美遊戲海報
名額：120名

特別獎：神秘遊戲禮品包，每份內容均為不同
名額：50名

請沿虛線對摺

遊戲誌100期問卷大抽獎參加表格

(本問卷恕不接受影印表格參加，每人只限來信一次)

1.你現在擁有的遊戲機有以下哪幾種？(可選多項)

□1.PlayStation □2.Sega Saturn □3.Dreamcast □4.Nintendo 64 □5.超級任天堂
□6.NEOGEO帶機 □7.NEOGEO CD □8.GAMEBOY POCKET／COLOR／LIGHT □9.NEOGEO POCKET (連COLOR)
□10.WONDER SWAN □11.PC電腦 □99.其他：_____

2.你下一部想購買的遊戲機／配件是哪一款？

□1.PlayStation □2. Dreamcast □3.Nintendo 64 □4. NEOGEO帶機／CD-Z □5.GAMEBOY COLOR □6.NEOGEO POCKET COLOR
□7.WONDER SWAN □8.PlayStation 2 (暫稱) □9.PC電腦 □10.PocketStation □99.其他：_____

3.你曾經擁有過以下哪幾種小型遊戲機？(可選多項)

□1.他媽哥治 □2.數碼暴龍 □3.比卡超步行機 □4.Hello Kitty步行機 □5.DQ史萊姆機
□6.BEAT MANIA手提機 □7.DUNGEON QUEST □8.電車GO！ □99.其他：_____

4.你喜歡玩哪一類型遊戲？(可選多項)

□1.動作 □2.歷險 □3.格鬥 □4.射擊 □5.體育 □6.賽車 □7.智力 □8.戰棋 □9.育成
□10.模擬 □11.桌上 □12.RPG □99.其他：_____

5.以下哪點是你選購遊戲時的最大因素？

□1.遊戲性 □2.人物／機械設計 □3.原創性 □4.難易度 □5.畫面 □6.音響／配音 □7.街機移植 □99.其他：_____

6.有甚麼因素會最影響你決定選購原裝遊戲？

□1.雜誌介紹 □2.朋友口碑 □3.遊戲店推薦 □4.附送贈品 □5.售價 □6.包裝 □7.行貨 □99.其他：_____

7.你家中有多少人會經常玩電視遊戲？_____人

8.你認為原裝遊戲的合理售價大約應該是多少？HK$_____

9.你一個月約花多少金錢來選購遊戲及遊戲刊物？HK$_____

10.除了遊戲機外，你還會有甚麼娛樂消遣？(可選多項)

□1.看電影 □2.唱卡拉OK □3.聽音樂CD □4.購買潮流玩意 □5.玩數碼暴龍等小型機
□6.看雜誌(本地／外國) □7.品嚐美食 □99. 其他：_____

11.你是否經常參與有關遊戲的活動，如比賽、試玩會等？

□1.經常 □2.偶然 □3.從不

12.以下哪些刊物是你經常閱覽的？(不論是否你自己買；可選多項)

□1.遊戲誌 □2.遊樂誌 □3.HYPER電腦遊園地 □4.XERS □5.東TOUCH □6.壹本便利
□7.遊戲周刊 □8.GAME STATION □9.GAME TREND □10.星島電腦廣場 □11.攻略PC GAME □12.PC WEEKLY

13.請你為《遊戲誌》下列各部分評分

主書部份

A.STREET FAXER
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

B.新GAME介紹
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

C.攻略一族
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

D.遊戲研究坊
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

E.懊惱GAME你教
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

F.秘技工場
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

G.電視遊戲信箱
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

H.無責任新GAME評壇
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

I.新GAME時間表
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

J.口袋"女"的戰爭
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

K.業務機地
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

L.電腦遊園地
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

M.精武門
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

N.遊言戲語
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

O.GAME ECHO
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

P.業界掃描
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

Q.優惠交易廣場
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

R.PLAYER'S GAME CHART
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

S.西洋遊物
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

T.桌上遊戲研究室
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

U.舊機經典遊戲
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

V.COMING嗱
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

W.下回放映
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

PLAYER ZONE及附錄部份

X.互動遊戲誌及GAME SHOW VCD
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

Y.動畫資訊網
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

Z.動遊名作劇場
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AA.書心漫話(香港)
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AB.書心漫話(日本)
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AC.落街買新嘢
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AD.音樂園
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AE.樂也悠悠
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AF.DRAMA GARDEN
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AG.AV特種部隊
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AH.黃金書屋
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AI.漫畫／LD出版時間表
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

14.你最喜歡的《遊戲誌》內容／專欄是哪一個？理由何在？

_____

15.你最不喜歡的《遊戲誌》內容／專欄是哪一個？理由何在？

_____

16.你希望《遊戲誌》能夠增加以下哪些內容：(可選多項)

□1.業界流言 □2.新主機研究 □3.編輯專欄
□4.遊戲歷史 □5.新興玩意 □6.日本偶像
□7.本地偶像 □8.電影介紹 □9.連載漫畫
□10.Virtual Idol專頁 □11.聲優欄 □99.其他：_____

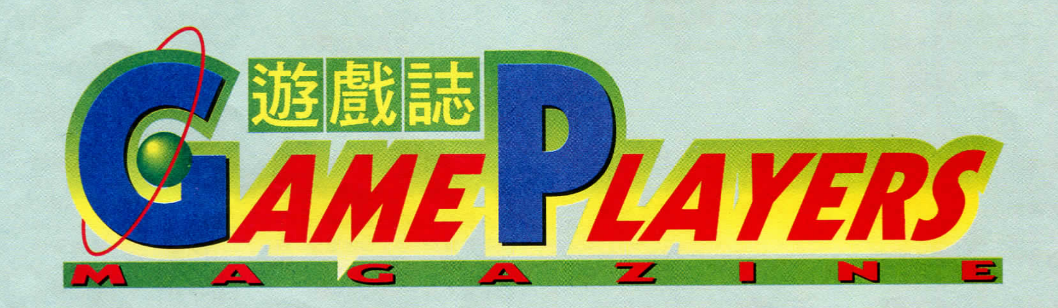
17.可否簡略地給予我們少少建議？

_____

請貼上郵票

香港灣仔駱克道33號　中央廣場
福利商業中心7樓

遊戲誌編輯部
遊戲誌100期問卷大抽獎 收



遊戲誌100期問卷大抽獎

參加者個人資料

姓名：______________________ 年齡：______________

身份證／護照號碼：______________ 性別：______________

地址：____

____

聯絡電話：（日）______________（夜）______________

電郵地址（如有）：______________________________

請沿黑線剪下



EBEROUGE 2—一戀愛物語2——



PlayStation／SLG／
TAKARA／5800日圓

有玩開電腦遊戲的玩家該會認識這遊戲，現在移植到PlayStation上，顯然作出了不少改動，當中當然是加上了配音。不過最令人不滿的地方，就是一個星期的過程十分之久，就算是關掉了動畫，代表一天的動畫也費5秒以上，結果是玩一年時間則用去差不多4小時，雖然音樂方面不過不失，但配音方面的聲音則強差人意，竟然可以聽得到其「沙沙聲」。(山寺良牙)

評分：
人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：2分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.75分

移植自同名電腦作品的育成遊戲《EBEROUGE戀愛物語2》，雖然登場人物數目比較起前作略為遜色，而且內容上也作出了不少刪減，但是後期加入的間場ANIMATION MOVIE和起用着名聲優配音均製作得十分出色，証明製作人員對遊戲所下心機。可惜遊戲最大弊端此終與前作同樣，就是故事和流程過份冗長，予人沈悶之感，令到繼續進行遊戲的意慾也大為下降，是為最敗筆的地方。(KOTARO)

評分：
人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：4分
平均分：3.22分

FAVORITE DEAR



PlayStation／SLG／
NEC Interchannel／5800日圓

一隻總合了三類型模擬遊戲的遊戲，雖然系統上比較簡單，但難度上比較高，特別是當玩者擁有多位勇者時更是難以應付他們；遊戲畫面方面亦比較簡單，不過特別畫面則設計得十分有水準；故事方面由於同時有多個各色在進行不同故事的關係，可能會令玩者覺得故事散亂，不過基本上也是朝着一個基本目標進發。(山寺良牙)

評分：
人物／機械：4分
畫面：2分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：4分
難易度：2分
移植度：——
平均分：2.88分

以天使找尋勇者作題材的遊戲，遊戲故事及玩法非常新鮮，給玩者嶄新的感覺，其畫面質素不裕，只可惜遊戲的難度較高，不是第一次玩就能上手，此外，戰鬥時不能以人手控制角色的行動，令筆者感到有點可惜，整體來說，此遊戲不失為一個好的作品。(MS)

評分：
機械／人物：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：——
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：3分

Aero Dancing~featuring Blue Impulse~



Dreamcast／SLG／
CRI／5800日圓

DC首隻以駕飛機作為題才的遊戲，畫面方面既然是DC，畫面當有一定的水準，不過始終會有些地方做得不足，例如：當飛至超過30000 ft高空時，再回頭時，竟可看到地面上的物體，照常理該看不到地面只看到一大片雲彩的；另外操作方面，幾乎是全用上所有按掣，這足以證明操作絕不簡單。不過比較有趣的地方，就是有多個模式去讓玩者挑戰，從而取得新的機體使用，總合來說，雖然不能擊落敵人般刺激，但在一望無際的空中飛行也是一件樂事。(山寺良牙)

評分：
人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：5分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.71分

作為DC首個飛機模擬器作品，這遊戲非常大膽地採用了一套沒有空戰場面的遊戲系統，雖然在畫面及流暢度各方面的水準均是過往同類遊戲從未有過的，但始終要在下駕駛一部戰機卻又不能實戰是一件很辛苦的事(←戰爭狂好者？)，所以在某種偏見下，在下會認為這是個不好玩的作品，希望DC快點推出個像樣點的空戰遊戲，刺激一下在下的購買慾吧。(J.J)

評分：
人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：——
操作性：4分
投入度：0分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——
平均分：3分

後夜祭



PlayStation／SLG／
翔泳社／5800日圓

《後夜祭》首先其取材較為特別，令玩者不大覺得又玩同樣的戀愛SLG，其次就是簡單的系統，使到較容易上手。由於當中的劇情很短，令到玩者可以玩多次亦不覺得悶，筆者最欣賞的當然是由美樹本晴彥先生所繪畫的人物。這作品可算是最近較好的遊戲。(怪傑)

評分：
人物／機械：4.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.38分

由於是個趣的關係，人物分可有4分之高，因為我喜歡美樹本晴彥筆下的角色。遊戲系統方面跟一般的戀愛遊戲無異，故事也只不過是平平無奇，遊戲進行時也尚算流暢，終歸LOAD碟次數也不多嘛，背景音樂不俗，因為節奏比較柔和。(非洲)

評分：
人物／機械：4分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——
平均分：2.86分

總評：

自上月初《FINAL FANTASY VIII》問世以後，雖然坊間對遊戲評價只是好壞參半，但是已令到PlayStation處於一段真空期，氣勢急遽下降，唯望四月初的《Saga Frontier 2》能夠接捧。反觀Dreamcast方面，由於多隻注目作品《Aero Dancing～Featuring Blue Impulse～》、《Puyo Puyon》、《Psychic Force 2012》同時推出，所以近期有意欲購買Dreamcast的人也相對地增多，加上本月下旬的《Marvel vs. Capcom～Clash of Super Heroes～》和《The House of The Dead 2～Original Sin～》兩個重頭作品，相信熱潮會繼續保持。此外SEGA SATURN末期重點《Dungeons & Dragons Collection》，也是不可多得的作品，不知會否為沈寂多時的機種帶來最後光輝呢？(KOTARO)

DEVICEREIGN



PlayStation/ SegaSaturn/ SLG/
Media Works/ 5800日圓

《DEVICEREIGN》首先是特別的系統，雖然可以組合出不同的攻擊，但其複雜度令玩者難以捉摸。筆者最不喜歡的就是其談話和動畫，因談話時的時間實在太長了，令玩者感到十分沉悶，另外動畫的質素十分差勁，隨時可以看到粗線人。除此之外，地圖大很亦是令玩者沉悶的原因之一。(怪傑)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：2分
操作性：3分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.38分

這遊戲真是不知叫RPG還是SLG才好，說到遊戲本身，真是非常像RPG，亦有一點像SLG，而戰鬥方面，則是完全的SLG，而人物的裝備則像《FF7》的MATERIA系統，真是左抄右抄；而人物就非常像《悠久幻想曲》，完全是一一模一樣的。《DEVICEREIGN》本身的遊戲好像沒有多大的特點，唯一可以讚讚的是「平均」，平平穩穩。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：1.5分
故事：2分
操作性：1.5分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：1.75分

COMBAT CHORO Q



PlayStation/ STG/
TAKARA/ 5800日圓

《COMBAT CHORO Q》雖然是CHORO Q系列中首個坦克遊戲，但速度實在太慢了，這可能就是值得挑戰的地方。筆者最欣賞的是遊戲有很多不同玩法，從而令遊戲性增加，而由於當中的Q版坦克都是曾經出現過的，令玩者可以緬懷一下仔它們的英姿。(怪傑)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.81分

由於同樣是TAKARA出品的SD移動工具遊戲，故此便順理成章地掛上CHORO Q的名字，但若認真玩下去的話就會發現完全是另一回事。它帶有很重的模擬味道，着重玩者對坦克車裝備威力、武裝比例和外觀等的配置，有趣得來頗有遊戲性，可惜畫面與音效則不大吸引，大大減低了將鈔票從錢包掏出來的意欲。(FUKUDA)

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：3.0分
音樂/ 音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：3.0分
原創性：3.0分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.69分

仙劍奇俠傳



SegaSaturn/ RPG/
SOFTSTAR/ 5800日圓

這一隻由95年推出的台灣製作電腦RPG，終於移植到SS上了。這一隻遊戲除了對白抵死之外，由於對白全部皆是中文的關係，在玩的時候的確另有一番味道，筆者就覺得十分有親切感了。雖然遊戲中的畫面的確差了一點，但這畢竟是多年前的遊戲，而且是首隻SS中文RPG嘛，有家還期望些甚麼呢？(天草四郎 時貞)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：4.5分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：1.5分
難易度：3分
移植度：5分

平均分：2.94分

第一個台灣遊戲移植到SS之上，公佈多時，現在終於推出了。武俠式的RPG比起什麼魔法師、騎士有另一種味道。遊戲已經是多年前的作品，所以系統方面比較簡單。反觀遊戲的故事亦尚算感人，而及音樂、音效也不錯，遊戲中有不少的阻礙，令遊戲有着一定的難度。(非洲)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2.5分
故事：3分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：3分

平均分：2.5分

DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION



SegaSaturn/ ACT/
CAPCOM/ 5800日圓

在多年前推出在街機，可以四人同時進行的遊戲《D & D》終於推了了在SS了。這一隻遊戲雖然移植在SS後只可以雙打，不過由於遊戲的確擁有着一定的吸引力，所以的確有很多玩家依然去購買，由此可見這隻遊戲可見一斑。不過的而且確，遊戲的移植度十分高，格數方面亦不是CUT得太多，令到遊戲的趣味性依然存在；何況它除了有第一集之外，就連第二集亦包括在內，所以這隻遊戲的確是非買不可之作。(天草四郎 時貞)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：2.5分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：4.5分

平均分：3.83分

在下接觸桌上版D&D大約已經有10年歷史，而街機版的D&D雖然自己不擅於玩，但就很喜歡看那些高手表演，原因是遊戲由畫面以至系統的細處都成功地將D&D的世界觀表現出來，而這SS版也是經過多次延期才能推出市面，雖然有人批評它偷格或LOAD碟時間太長，但能重溫這傑作已經是很值得高興的事，唯一真正遺憾的是最多只能2P，希望這次SS版能有好銷量，他朝有日會在DC等新世代遊戲機上完全移植吧。(J.J)

評分：

人物/ 機械：4.5分
畫面：4.5分
音樂/ 音效：4分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：5分
原創性：——
難易度：4分
移植度：3.5分

平均分：4分

PEPSIMAN



Playstation/ ACT/
KID/ 2800日圓

嘩！雖然有很多人也說動作遊戲很簡單，沒有甚麼好玩，不過，只要玩過隻《PEPSIMAN》之後，筆者肯定大家會改觀，因為遊戲之中的動作真是非常惹笑，而且在音樂的配搭上又恰到好處，玩起來毫無「幼稚」的感覺，而且，越玩越有味道，遊戲本身亦設計得相當不俗，《PEPSIMAN》實在是難得的動作遊戲。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.71分

一個完全為了宣傳PEPSIMAN這種商品人物而製作的遊戲，若單以系統來說，這算是舊得不能再舊的類型，每版的變化亦很少，但反過來亦可以說是單純得適合任何年齡人仕玩，加上售價比一般PS遊戲平了差不多一半(2800日圓)，在一分錢一分貨的理論下，對買原裝的人來說會是一個「物有所值」的作品。(J.J)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.07分

PUYO PUYO 4



Dreamcast/ PUZ/ SEGA/ 5800日圓

在日本異常受歡迎的國民級砌磚遊戲最新作，系統上的最大變更是引入能改寫戰果的必殺技，減低一面倒戰況的發生，另外DC的強橫機能令畫面和音效作出大幅度的進化，再加上人設改為較成熟的畫風，令看膩了那班Q版角色的玩家們倍覺新鮮感。唯一的美中不足是那個震動器，可能是先天性構造的關係不大有震動感。(FUKUDA)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3.0分
故事：2.0分
操作性：3.0分
投入度：3.0分
原創性：2.5分
難易度：3.0分
移植度：——

平均分：2.94分

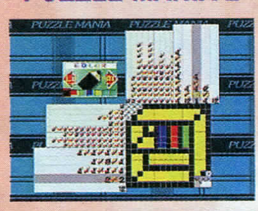
真是非常的「傳統」啊！說到在SEGA的遊戲機之上推出的「有名」PUZZLE遊戲，便一定要數到《COLUMES》和《PUYO PUYO》了。而這次在Dreamcast之上推出的《PUYO PUYON》便是來自《PUYO PUYO》的遊戲了，玩的方法和之前的完全一樣，不過，在這遊戲之中為何只有3種不同顏色的方塊，實在太少看玩者了，而且亦使連鎖的數目大大的減少，失敗！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：2分

平均分：2.13分

PUZZLE MANIA + PUZZLE MANIA 2



PlayStation/ PUZ/ HUMAN/ 4800日圓

假若撇開遊戲性不談，其實兩個作品主要分別不大。其中《Puzzle Mania》收錄了《NUMBER PLACE》、《SKELTON》、《NUMBER CROSS WORLD》，以及一個OMAKE隱藏遊戲；至於《Puzzle Mania 2》則收錄《LOGIC PUZZLE》和《Puzzle Mania》三個基本作品，難免令人有點「搵笨」之嫌。不過，平心而論兩隻《Puzzle Mania》的遊戲性也相當高，除了《NUMBER CROSS WORLD》較不適合香港人口味之外，其他均是一流的PUZZLE作品，所以仍然值得一玩。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：——
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.09分

包含了邏輯繪圖、數字邏輯、日文拼字和日文填字共4款智力遊戲的軟件，基本上若沒有一定程度的日文知識那就無法玩日文填字，故在此放下不談。最容易接受的當然是邏輯繪圖，因為它在舊世代主機時已玩過不少，數字邏輯則很講求耐性，至於筆者最喜歡的還是日文拼字，皆因頗考觀察力和分析力，十分有趣。(FUKUDA)

評分：

人物/ 機械：——
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2.0分
故事：——
操作性：3.0分
投入度：4.0分
原創性：3.0分
難易度：4.0分
移植度：——

平均分：3.08分

超Snobow Kids



NINTENDO64/ ACT · RAC/ ATLUS/ 6800日圓

對比前作，今集《超Snobow Kids》不單止畫面效果表現大幅強化，就連遊戲性也大為增加！首先人物設計方面重新處理，加入多名具有不同特性的原創角色，而且前作大受好評的四人對戰模式依然保留，使到遊戲刺激性絕不減於前作。此外，新追加的「STORY MODE」也設計得恰到好處，能夠將對戰、角色扮演、滑雪和攪笑元素混於一起，是為遊戲最成功的地方。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.31分

和前作相比，今次的《超Snowboard Kids》尚算不過不失。人物及遊戲畫面均獲得強化，而且比賽時出現的道具亦較豐富，令遊戲的趣味大大增加。不過，遊戲方式和上集差不多，令人感到遊戲的新意不足。當然，遊戲本身由於較為幼兒向，因此只要每次都有四位玩者一起來個你死我活的話，確實是閒時消遣的最佳作品！(Agent X)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.79分

吸血鬼傳説



Playstation/ AVG/ ARTDINK/ 5800日圓

哈！真是一隻悶到死的遊戲，日間只是四出的「行行企企」，説來説去也只是那些的對白，前數天也可以説仍能接受，不過，久而久之便會非常厭倦，而在晚上的行動又會因為血的數量而被限制，真是玩得縛手縛腳，毫不自由，而那個主角説是像里安納度又真是有點像，可惜對遊戲的可玩性毫無幫助呢！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：1.5分
畫面：1.5分
音樂/ 音效：1.5分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：1分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：1.69分

大家有體驗過身為一隻吸血鬼的滋味嗎？(如果有的話，請不要告訴我～)現在，大家將有機會試演一下吸血鬼，並且可以四處吸血的呢！説回遊戲本身，論題材及創意尚算不俗，但進行遊戲時卻欠缺了一份恐怖的氣氛。此外，遊戲中的主角，實在和美國某男明星非常相似，因此令人懷疑此遊戲的賣點……(Agent X)

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.63分

PSYCHIC FORCE 2012



Dreamcast/ FIG/ TAITO/ 5800日圓

正！完全是完美的移植，《PSYCHIC FORCE 2012》的街機已經是非常的美麗，而且那種3D的格鬥又非常的有趣，再加上Dreamcast的機能，使在街能夠表現出的在家用機之上完全展現出來，除了是花上數秒的LOAD碟時間之外，《PSYCHIC FORCE 2012》可説是完美的遊戲，身為DC機主的大家絕對不能錯過。不過，要取得所有隱藏人物實在太花時間了，天呀！！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：1.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：2.5分
移植度：4分

平均分：3.06分

熱切期待的作品終於登場，絕對沒有筆者失望，遺憾的是沒有像PlayStation般有動畫的OPENING，但是加插了故事模式，已是一個安慰，整體來説遊戲非常流暢；畫面不裕，新的系統並不複雜；容易習慣，在難度方面，除了同樣是Wong較難應付之外，其他都很平均，有DC的玩家，絕對是必買之作。(MS)

評分：

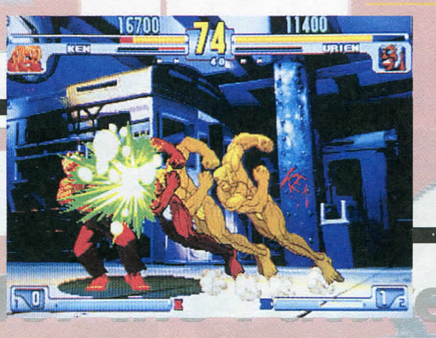
機械/ 人物：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：——
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

COMING SOON

TEXT：KOTARO





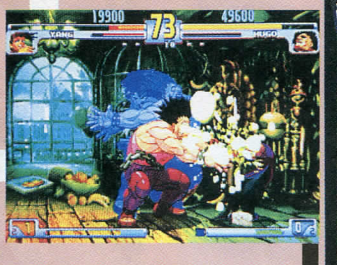
◆全部STAGE重新設計，務求令人有耳目一新的感覺！

AD FIG 2P

製造商：CAPCOM
基板：CP SYSTEM III
推出日期：春季預定
容量：不明

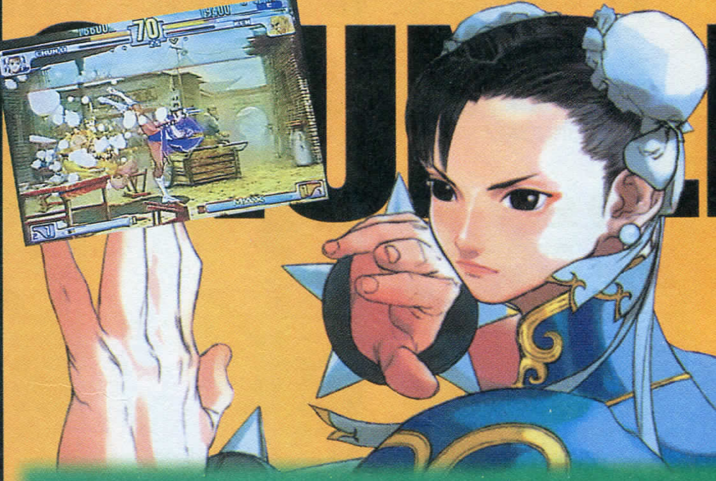
《STREET FIGHTER III》系列最新作堂堂登場！

序言



以遊戲性、精確度和細緻表現而聞名的對戰格鬥遊戲系列《STREET FIGHTER III》，自前年秋季發表《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～》後便一直音訊全無，雖然製造商CAPCOM曾於97年度「35th AMUSEMENT MACHINE SHOW」中利用宣傳短片的方法暗示過遊戲會推出續篇，不過具體消息卻從來未得到當時人的肯定，直至去年「TOKYO GAME SHOW'98秋」中，《STREET FIGHTER III》開發GENERAL PRODUCER船水紀孝先生親口承認遊戲正在秘密開發，製作消息才得以肯定。

然而，剛剛在上月舉行的「AOU 1999 AMUSEMENT EXPO」中，《STREET FIGHTER III》系列最新作《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》，終於以42 %開發度的姿態首次公開展出。其中遊戲的矚目與受歡迎程度足以擊敗同場其他作品，奪得日本業務用遊戲專門誌《GAMEST》選擧中的最佳製作和最受歡迎遊戲兩個獎項，見証遊戲的厲害之處，到底今集有甚麼地方別具吸引，能令在場人仕給予最高的評價呢？以下將會為大家逐一分析！



～再現女性玉腿曲線美～春麗 CHUN-LI

足技華麗與力量集於一身的世界格鬥女王「春麗」，經過多年以來的磨練，今次再度回歸《STREET FIGHTER III》的舞台。久違了的戰士春麗，因為負責調查一武館門下弟子突然失蹤的事件，所以再次踏上戰鬥的征途。











◆遊戲除了增加五名新角色之外，固有角色亦追加了不同的必殺技，例如YUN的打擊技「二起脚」和YANG的移動技「快跑」

衝擊！系統重整

系統重整方面，今集主要着重於「操作改良」和「平衡修正」兩項。其中「操作改良」就是將前作的投技（解折投技）、LEAP ATTACK，以及PERSONAL ACTION操作重組，令到使用之上更為方便。此外，空中BLOCKING也由原來的兩個形式，刪剩控桿推前（沿跳躍軌跡着地）的一種，所以習慣使用控桿拉下的朋友就要特別注意。



※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本
鳴謝：CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED提供資料

特殊操作改良部份

投技	近敵時時 輕P＋輕K
解拆投技	對手投技判定成立瞬間 輕P＋輕K
LEAP ATTACK	中P＋中K
空中BLOCKING	攻擊判定近接時控桿推前

至於「平衡修正」，不用多說，當然就是每位角色的能力調整和各技修改，其中每個角色由通常技，以至SUPER ART也有不少地方被重新改良，而且引入類似《SOUL CALIBUR》的空中制御系統，令到AIR COMBO空中追打上更具限制。還有，製造商為了將前作廣受好評的完成度重整洗練，系列初次採用「ANALOG DATA處理」(PROGRESSIVE HIT FRAME)的FIGHTING COMMUNICATION TOOL控制構成參數，補充角色PATTERN與PATTERN之間的判定數據，在更精確與細緻的同時，也能將FULL FRAME的效果流暢地處理。



◆並不單止遊戲各系統，就連每個角色的能力也有着相當的變動

◆拼棄BLOCKING訓練，取而代之是令人懷念的破壞汽車BOUNS STAGE

真劍勝負「GRADE JUDGE SYSTEM」

今集新追加的元素「GRADE JUDGE SYSTEM」，是一個能夠分析對戰內容，從而向玩者作出攻擊(OFFENCE)、防禦(DEFFENCE)、技術(TECH)，以總合(GRADE)等各方面評價的系統，讓玩者更加清楚自己每場戰鬥之中的表現，改良戰鬥的本質和技巧！

強者再現：THE NEWCOMERS

在今集《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》中總登場戰士共有十九名，當中包括前作的十四名基本人物和隱藏角色，至於其餘五名新登場戰士則計有曾於97年度「35th AMUSEMENT MACHINE SHOW」中公開過的元祖女性角色「春麗」、空手道少女「MAKOTO」、中性角色「REMY」、人型殺戮兵器「TWELVE」和謎之角色「Q」。

～超硬派空手道少女～ MAKOTO

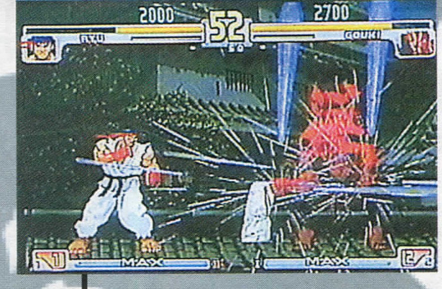
擅長近接短打的空手道家MAKOTO，是名門空手道道場「龍膽館」的繼承者，不過由於家道中落，所以道場聲勢也大不如前，然而MAKOTO向着父親相傳的道袍發誓，誓要令到道場再次重振。

～愛與恨之狹間～ REMY

一身華麗裝束，充滿頹廢氣色，銀色的秀髮隱藏着帶有剎閃瘋狂的眼神，青年的心已被黑闇所沾染，正向着其姊進行復讎計劃……

◆就連惡鬼羅剎"豪鬼"也再次登場，不知道「天魔空刃腳」和「斬空波動拳」等悶絕必殺技是否依然健在呢？





～白色殺戮機器～ TWELVE

GILL組織「人體改造計劃」研製的人型殺戮兵器，擁有自由改變形態的生化驅體，是由原型NECRO強化改良而成的完成形態版本，任何目標受到其追捕，均會陷入極度絕望的深淵。

～謎之存在～ Q

長褸、帽子和面具，將其身份掩飾得不留痕跡，就算連國際性情報機關CIA(中央情報局)，也表示對其資料一無所知，截止現在仍努力搜查中……

情報揭示板

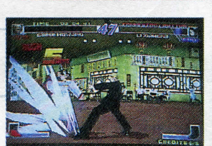
TEXT BY：KOTARO

《餓狼伝説WILD AMBITION》公開最後隱藏要素！



在港已經推出了好一段日子的SNK對戰格鬥作品《餓狼伝説WILD AMBITION》，雖然坊間反應只是一般，但是總算也有一批忠實的支持者，然而無獨有偶，以下跟着介紹的隱藏人物出現方法，就是有賴玩者參與才可以達成！不過，遊戲中的隱藏人物GEESE不是已經介紹過的嗎？為何舊事重提？難道遊戲中還有其他隱藏人物？

不錯！其實遊戲中除了GEESE之外，還存在着另一名隱藏人物，而她便是《REAL BOUT餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》中的新角色「李 香緋」！至於怎樣才可以使用？基本條件是要機體本身已經持有全部角色(包括GEESE)完成遊戲(可以CONTINUE)的記錄，在投入硬幣後，於標題畫面中按着ABD掣來按START掣開始。成功的話，選人畫面就會出現李香緋和GEESE的位置，而且啟動秘技之後，機體記憶會永久保存，那麼，下次就不用再重複輸入秘技便可以使用！此外，達成以上兩項條件後，在選人畫面中，將游標移往GEESE處，按着START掣來決定角色，就可以使用DEMO畫面中穿著西裝的GEESE HOWARD，有興趣的讀者不妨可以一試！





李 香緋

技指令表

投技	
力千後宴	近敵時→＋C
胤手玖珠	近敵背後時→＋C
特殊技	
回轉獨樂的蹴	→＋B
下掛腿	←＋B
箭疾步	↘↘＋A
轉身	↙↙
轉身箭疾步	轉身中A
施風腳	→→＋C
必殺技	
那夢波	↓↘→＋A or C
閃里肘皇	↓↙←＋A
閃里肘皇・貫空	閃里肘皇擊中時↓↘→＋B
氣多閃里	↓↙←＋B
醉陀	↓↙←＋C（能按着掣儲勁或按D掣取消架式）
天崩山	→↓↘＋B
超必殺技	
大鐵神	→←↙↓↘＋BC同按
超白龍・改	近距離站立C擊中時↓↘→＋AB同按・←→＋AB同按
OVER DRIVE POWER	
真心牙	近敵時控桿轉一個圈＋C

速報！新作抵港！



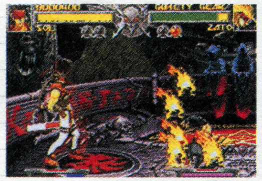
除了上述提及的《三國戰記》經已抵港之外，其實《SPIKE OUT～FINAL EDITION～》、《FRAME GUNNER》，以及《L.A MACHINEGUNS～RAGE OF THE MACHINES～》亦於近日逐一登場各遊戲機中心。其中由GAPS製作、以SYSTEM 12開發的3D ACTION-SHOOTING《FRAME GUNNER》便可以在灣仔GAME ZONE率先試玩；至於由SEGA製作、採用MODEL 3開發的GUN-SHOOTING作品《L.A.MACHINEGUNS～RAGE OF THE MACHINES～》則於旺角好景中心對面的海威玩得到。此外，截稿之前剛收到的消息，就是同樣由SEGA製作、利用NAOMI開發的3D ACTION-SHOOTING《ZOMBIE REVENGE》也將率先抵達加拿芬道金星展出。

還有，上期曾為大家報導過，全港祇此一部的音樂ACTION遊戲《BUST A MOVE～Dance & Rhythm Action～》，原來在上兩個星期已經維修完畢，同樣搬往加拿芬道金星，對於上次錯過了的讀者今次就切勿錯過！





NAOMI最新格鬥作品《GUILTY GEAR 2》(暫稱)



假若閣下玩開PlayStation，而且又是對戰格鬥遊戲的愛好者，相信一定玩過由ARC SYSTEM WORK製作的《GUILTY GEAR》。雖然這個遊戲製作時間超過兩年以上，但是不論機能發揮、戰鬥系統，以及人物設計均獲得外界一致的好評！然而，製造商ARC SYSTEM WORK有見及此，決定為遊戲推出續篇，而且還以第三廠商的身份加盟SEGA，採用高性能基板NAOMI開發遊戲，絕對令人期待的作品，由SAMMY負責發行，現在暫未有畫面公開，推出日期未定。

業務用遊戲時間表

2月推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
GRADIUS IV～復活～	KONAMI	STG	2月4日
GACHAGACHACHAMP	KONAMI	ETC	2月8日
Beat mania II DX	KONAMI	SLG	2月上旬
PILOT KIDS	彩京	STG	2月10日
PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	PUZ	2月10日
POWER STONE	CAPCOM	對戰ACT	2月12日
Dance Dance Revolution 2nd MIX	KONAMI	SLG	2月16日
BUST A MOVE～Dance & Rhythm Action～	namco／ ATLUS	音樂ACT	2月中旬
GUN BARL（POINT BLANK 2）	namco	STG	2月中旬
三國戰紀	ARUTA／ IGS	ACT	2月22日
GALS PANIC S2	KANEKO	PUZ	2月23日
LOGIC PRO ADVENTURE	AMUSE WORLD	PUZ	2月24日
CRAZY TAXI	SEGA	RAC	2月24日
GUTAR FREAKS	KONAMI	SLG	2月未定
ANGLER KING	namco	SPT	2月未定
ZOMBIE REVENGE	SEGA	ACT	2月未定

3月以後

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
500GP	namco	RAC	3月初
SUPER PUZZLE BOBBLE	TAITO	PUZ	3月上旬
戀愛QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL	namco	QUZ	3月中旬
FINAL FURLONG 2	namco	SLG	3月中旬
AIRLINE PILOTS	SEGA	SLG	3月中旬
壽GRAND PRIX～目指！原茶利KING～	TEMCO／ SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	RAC	3月下旬
線腦	KANEKO	PUZ	3月下旬
讓我領教一下你的本領（手並拜見）	SUCCESS	ETC	3月下旬
STREET王決定戰！！	SEGA	QUIZ	3月末
人鳥流	日本SYSTEM	ACT	3月末
METAL SLUG X	SNK	ACT	3月末
MEGATOUCH XL 6000	MERIT／ PACHE WECHE	ETC	3月預定
CARN EVIL	MIDWAY	STG	3月預定
GIGA WING	CAPCOM／ TAKUMI（匠）CORPORATION	STG	3月預定
BATTLE GEAR	TAITO	RAC	3月預定
E雀櫻莊～一間空房～	SEIBU開發	TAB	3月預定
GIANT GRAM全日本PROFESSIONAL WRESTLER 2 IN日本武道館	SEGA	FIG	4月下旬
IDOL雀士SUCHIE-PAI III（暫稱）	JALECO	TAB	4月預定
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～	CAPCOM	FIG	春季預定
武藏嚴流記	VISCO	ACT	春季預定
CAPTAIN TOMADI	VISCO	ACT	春季預定
Gallop Racer 3～one and only road to victory～	TEMCO	RAC	春季預定
出乎意料之危機（TONDEMO CRISIS）	TONDEMO CRISIS	ACT	春季預定
RISING ZAN～The Samurai Gunman～	UEP SYSTEM	ACT	春季預定
RC GO！	TAITO	RAC	6月預定

推出日期未定

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
PACHINKO SEXY REACTION 2	SAMMY	彈珠	未定
FLASH BEATS	SEGA	ETC	未定
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	未定
DEAD OR ALIVE 2	TEMCO	FIG	未定
TENNIS（暫稱）	VISCO	SPT	未定
GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION	KONAMI	RAC	未定
對戰PUZZLE CROUTE STONE	SEGA	PUZ	未定
BOAT RACE 2	SEGA	RAC	未定
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	未定
Gun Beat	TREASURE	RAC	未定
STRIDER飛龍（暫稱）	CAPCOM	ACT	未定
Drum Mania	KONAMI	SLG	未定
pop'n music 2	KONAMI	SLG	未定
SILENT SCOPE	KONAMI	SLG	未定
WAR～FINAL ASSAULT～	ATARI	STG	未定
ROAD RURNERS	ATARI	RAC	未定
HYORO THUNDER	MIDWAY	RAC	未定
NBA SHOW TIME	MIDWAY	SPT	未定
Submarines	namco	SLG	未定
TECHNO DRIVE技之運轉	namco	RAC	未定
金槌王CHAMPION HAMMER CHAMP	namco	ACT	未定
SALARIED MAN專科	ALTORON	PUZ	未定
VAPOR	ATARI	RAC	未定
BATTLE BAKRAID	EIGHTING／ RISING	STG	未定
RING OUT FOUR BY FOUR（4×4）	SEGA	RAC	未定
GUILTY GEAR 2	ARC SYSTEM WORK	FIG	未定
Dance Dance Revolution 2nd MIX／ LINK Ver.	KONAMI	SLG	未定
五月戰陣3	SETA／ VISCO	TAB	未定
SUPER REAL麻雀VS	SETA／ VISCO	TAB	未定
VALIANT SHUBANTSA	SETA／ VISCO	STG	未定
ULTIM@TE RACE	MIDWEST AMUSEMENT（船井HYUKOMU）	RAC	未定
Pacapaca Passion 2（暫稱）	PRODUCE	音樂ACT	未定
EZ 2 Dj	AMUSE WORLD	ACT	未定
AERA51 SITE 4	SNK／ ATARI	STG	未定
DERBY OWNER'S CLUB	SEGA	RAC	未定
紫炎龍2（暫稱）	童	STG	未定
DYNAMITE ROBO 2000（暫稱）	童	ACT	未定

※以上推出日期是以日本時間為基準

業務用遊戲龍虎榜

※資料提供：Virtual Zone(佐敦大華商場地庫)

排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2／ 99
2ND	VJ Visual & Music Slap	SLG	JALECO	2／ 99
3RD	Beat mania complete MIX	SLG	KONAMI	2／ 99
4TH	三國戰紀	ACT	ARUTA／ IGS	2／ 99
5TH	pop'n music	SLG	KONAMI	12／ 98

《三國戰記》掀起熱潮？！



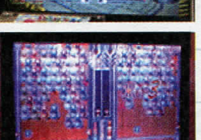
曾於上期「AOU 1999 AMUSEMENT EXPO」中為大家介紹過、由廠商ARUTA與IGS共同開發，能夠最多四人同時進行的橫向動作遊戲《三國戰記》，終於在本月初登陸各大小遊戲機中心，而且還旋即成為近期最受歡迎作品之一！雖然驟眼看來《三國戰記》的風格與CAPCOM橫向著名動作遊戲《吞食天地II～赤壁之戰～》十分相似，但是操作系統則與CAPCOM製作的《Dungeons & Dragons》系列，以及同廠作品《西遊記》如出一轍，所以玩起上來別具親切感，而且自近年體感和音樂遊戲大行其道以後，已很少廠商開發同類型的作品，在僧多粥少的情況之下遊戲又如何不受歡迎呢？

另外順帶一提，原來《三國戰記》裏面是有隱藏角色！(暫時已知有「孔明」)雖然截至現在出現方法仍然不明，但是有興趣的讀者就可以往加拿芬道的金星看看，保證閣下有意想不到的收穫！

AOU SHOW展出作品續報！







不好意思！由於上期版位有限，所以未能刊出是次AOU SHOW中全部作品，今次特地補回數隻注目度較低的遊戲，其中包括PRODUCE製作、採用SYSTEM 12開發的音樂ACTION遊戲續篇《Pacapaca Passion 2》(暫稱)；日本SYSTEM製作的兩款PUZZLE作品《人鳥流》和《PUZZLE DE BOWLING》；SETA與VISCO製作、以NINTENDO 64互換性基板「ALECK 64」開發的將棋遊戲《五月戰陣3》、著名麻雀系列《SUPER REAL麻雀》最新作《SUPER REAL麻雀VS》、3D縱向射擊作品《VALIANT SHUBANTSA》；新晉廠商MIDWEST AMUSEMENT(船井HYUKOMU)開發的賽車遊戲《ULTIM@TE RACE》；以及由製作《RAIDEN雷電》系列而聞名的「SEIBU開發」、最新研製的麻雀遊戲《E雀櫻莊～一間空房～》等等。





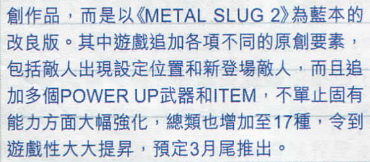


《METAL SLUG》新作強陣出擊！



獲得日本業務用權威專門誌《GAMEST》舉辦的第十二屆「GAMEST大賞」中「最佳動作遊戲賞」的作品《METAL SLUG 2》，終於決定推出最新續篇《METAL SLUG X》。不過是次續篇最大的特點，就是遊戲並非原創作品，而是以《METAL SLUG 2》為藍本的改良版。其中遊戲追加各項不同的原創要素，包括敵人出現設定位置和新登場敵人，而且追加多個POWER UP武器和ITEM，不單止固有能力方面大幅強化，總類也增加至17種，令到遊戲性大大提昇，預定3月尾推出。









街機新登場

三國戰記

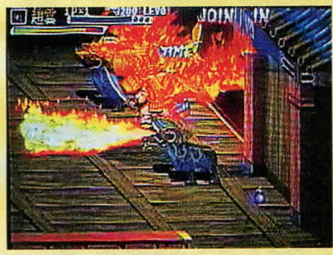
台灣公司新挑戰！

推出日期：已推出
類型：ACT
製造商：ARUKA/IGS

BY：場務 • 非洲

三國志的人物大家都耳熟能詳了，繼之前在街機推出過的橫向動作遊戲《吞食天地~赤壁之戰》大受歡迎後，近日有一隻同是以三國為題材，叫做《三國戰記》，由台灣公司自己開發出來的新基板來推出這遊戲。遊戲的玩法跟CAPCOM的《D&D》十分相似。還有這一次是真正的五虎將了，魏延的位置將會由馬超取回。

協力攻擊



遊戲中玩者是可以利用奧義天書來使出奧義，當玩者選定了天書之後，然後走到同伴旁邊同時按下ABC，便可以使用到必殺奧義了。遊戲中有天遁書、地遁書、人遁書、太平要術及太平青領這5本天書，而其他還有42種不同的道具。



POWER GUAGUE

當玩者的儲滿POWER GUAGUE後，在POWER GUAGUE旁便會亮起一盞燈，玩者最多可以儲到3個，玩者每使用一次必殺技或SUPER ATTACK都會扣掉一盞燈。

操作方法

操控桿	
A	攻擊
B	跳躍/拾道具
C	選擇道具
D	使用道具
→→	前衝
↓B	蹲下
→A	大斬
→C	防禦（防禦按A便可反擊）
A+B	緊急回避（會消耗生命力）



角色招表

關羽

必殺技	飛龍天昇	↓↘→+A
超必殺	龍炎舞	↓↑+A
SUPER ATTACK	狂龍炎舞	↓↑+A

張飛

必殺技	狂風劍	←→+A
超必殺	夜叉爆烈	↓↑+A
SUPER ATTACK	天崩地裂	↓↑+A

趙雲

必殺技	大鵬展翼	↓↑+A
超必殺	輪槍炎	↑↓+A
SUPER ATTACK	大輪槍炎	↓↑+A

馬超

必殺技	翻雲崩	↑↓+A
超必殺	爆炎劍	↓↑+A
SUPER ATTACK	魔豹猛走	↓↑+A

黃忠

必殺技	獨劍華山	↓↑+A
超必殺	百烈弓射	↑↓+A
SUPER ATTACK	爆烈弓射	↓↑+A



再次在電腦上塵土飛揚



在過去的Pentium III發表會中出現《SEGA Rally 2》的示範畫面，這表示了甚麼呢？當然是《SEGA Rally 2》會推出其電腦版。從手上資料所見，今作除了移植街機版完素外，亦會新加多種元素，如：賽道、車輛等，另外亦會附設通信對戰機能(有可能可以與DC版對戰)；另外其Pentium III的威力，更會令其處理速度更快，該會有出色的表現。(山寺良牙)



櫻花亂舞、大戰將到







如果各位一直有留意的話，早已便知到Sega Saturn的著名SLG《櫻大戰》會移植PC版，不過詳細情形好像還沒清楚。不過今次，便會有一些資料刊出，除了畫面會採用更高質素的外，在聲音方面，以往一部份只有字幕而沒有聲音的場面，將會再次加回聲音上去。最後不得不提的，就是今次亦有特別限定版，是會送出其海報，定價￥9800，予定四月發售。(山寺良牙)







NovaLogic新作出場！！

繼《Delta Force》後，NovaLogic宣佈將會於今年夏季推出另一款以第一人身視點的3D動作遊戲－《Overkill》。遊戲背景是講述50年後的未來世界，被分為2大陣形：New Reform Coalition和Alliance of Independent Republic，於是便出現無數的爭戰。遊戲將設有40個任務予玩者參與，而圖像方面亦利用了NovaLogic的獨有技術－VoxelSpace Technology來製作。網上對戰方面，則將最容許多達32名玩者同時進行遊玩。有興趣的朋友，記得留意本刊日後的報導。(Glen)

http://www.novalogic.com/prd_/prd_max/prd_max.html

《Quake III》最新圖片



曾大受歡迎的3D動作遊戲《Quake》，其第三集亦正在製作之中。不過，近日製造商方面於網上公開了一些《Quake III》的最新圖片，以慰各位喜愛《Quake》系列朋友的相思之苦。從最新的圖片可見，其人物及背景均經過大幅的改良，確實是令人期待的作品。有興趣的朋友，不妨到以下網址參觀：(Glen)

http://www.quake3arena.com/

《FireTeam》－Multitude最後之作？！

於98年12月推出的網上遊戲《FireTeam》，其製作公司Multitude卻宣佈在未來的日子，Multitude會全力發展於遊戲科技之上。這樣，即表示Multitude將暫時停止發開新遊戲軟件，而轉為為其他遊戲開發商提供開發上的技術。於是，《FireTeam》便成為Multitude首隻亦是最後一隻作品！！(Glen)

前《Diablo》製作要員與Acclaim合作？！

由前《Diablo》製作要員－Doron Gartner及Ben Haas所組成的Click Entertainment，已和另一遊戲製造商Acclaim達成合作協議。他們將會為Acclaim製作一隻動作RPG遊戲－《Samurai》，並預算定於2000年左右推出發售。(Glen)

《Imperialism II: The Age of Exporation》快將面世

Mindscape宣佈其《Imperialism》系列最新作－《Imperialism II: The Age of Exporation》，已經進入生產階段，並且預計將會於今月22日推出市場發售，當中將會同時推出PC及Mac兩個版本。有興趣的朋友，記住留意它的發售日期。(Glen)

微軟與電訊合作！



在3月9日，香港電訊與Microsoft正式宣佈合作發展高速寬頻服務，屆時讀者不需要使用聰明盒轉駁，亦可使用達每秒1.5Mbp的極速互聯網服務。與此同時，讀者就可以透過個人電腦進行即時視像會議、選看最新電影、檢索最新消息或取得重要授課教材等服務。(怪傑)

高速MODEM？

在剛剛完結的「香港資訊基建博覽會」裏，展出了由DIAMOND開發的96k MODEM，據宣傳人仕表示這個MODEM最高下載速度為1.2Mbp，上網時更可同時使用電話，現在正由四間電話進行測試，如果測試結果良好的話，將會推出有關服務，這MODEM盡快將會6月中。(怪傑)

更正啟示

上期本欄一則關於《風色幻想》遊戲有問題的報道，經本刊查證後，證實該錯誤只屬遊戲執行上的問題，只需到下列網頁下載修正檔即可解決，毋需更換遊戲。本刊謹向有關人士表示歉意。

《風色幻想》修正檔下載網頁：http://www.fy.com.tw/(怪傑)

新龍門客棧

製造商：歡樂盒
發售日：3月
售價：880台幣
遊戲類型：SRPG
系統需求：CWIN 95/98



推翻東廠的惡行！

《龍門客棧》這部電影相信大家不會感到陌生，而這遊戲就是以《新龍門客棧》電影為藍圖而製作成的中國古代戰略遊戲。明朝景泰年間，在京城設四司、八司、十二監、十三庫、二十四衙門，其中以東廠最囂張跋扈。東廠的統領『曹少欽』在東廠私設公堂，凡有人敢抵抗的話，二話不說，立即抓入東廠酷刑至死。這種慘不忍睹的刑法，只有東廠中的人才做得出來的。

特色

《新龍門客棧》是採TURN制遊戲方式進行，除了容易上手的簡單操作外，更讓讀者有足夠的思考空間想策略，而《新龍門客棧》在TURN制中加入了新嘗試，戰場上除了敵人外，還有所謂的NPC存在，他們可能是退隱江湖的武林高手，或是擁有神兵利器但卻落魄潦倒的名門，也可能是道行高深、擁有仙丹靈藥的名山道士等等……。



遊戲系統

在遊戲中還加入了武器相剋性的設定，例如：刀剋槍、槍剋劍、劍剋刀等等，不管己方角色的能力再強，只要碰上持相剋武器的敵人時，一樣無法施展出原有的威力，所以如何安排我方人物平均的成長，讓使用各種武器的角色都能發揮所長，才是制勝的真正關鍵。《新龍門客棧》的人物、場景全採用3D模組構成，人物方面使用可愛的卡通造型，將電影中悲壯的劇情，改成以逗趣詼諧方式表現出來，在音樂上用了許多中國西北地區的民謠小調，在優美的配樂下與生動的音效襯托下，完全融入遊戲中。《新龍門客棧》雖採用TURN制戰略進行遊戲，但其實亦加入了許多新玩法。

東廠魏中賢之格殺令

發行商：CD SOFT
發售日：4月
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：CWIN 95/98

殺手悲歌 一世孤鳴

《東廠魏中賢之格殺令》的背景設定就是明朝神宗天啟年間。主角不是古裝片中常見的英雄豪傑，而是在人生旅途中背負著極大痛苦陰影的殺手－楊孤鴻。其自幼出身官仕之家，年幼時，其擔任兵部右侍郎的父親因兵敗撫順，以致失職慘遭斬首，全家人被遣返原籍定居，但從京城回原籍途中，卻被不明人物猝下毒手，全無倖免。當時，楊孤鴻正在路上嬉戲耽擱行程，所以逃過一劫，但是面對家人的慘死，已在楊孤鴻的心上烙下深深的傷痕。此時，一個名為「烏鴉」的神秘組織收留了他，並經由殘酷的考驗將他訓練成殺手。在遊戲中，將被賦予殺人之責，而朝廷的政治黑幕以及東廠的陰謀，神秘殺手組織的真相以及楊孤鴻一家人被害的疑雲，亦會由玩者抽絲剝繭的將所有迷團揭開。





細緻的明代建築

遊戲畫面所呈現出就是中國風的風格，而在戰鬥模式方面，則是採用與類似暗黑破壞神的第一時間戰鬥方式，且由於玩家的身份是殺手，不但能使用劍招，還可使用各類能輔助殺手達成任務的物品，如：迷香、捕獸夾、毒粉、火藥、繩套...，以增加遊戲的靈活度。該遊戲的場景均由3D模組建構而成，道具部份是2D美術加上3D美術搭配而成。



起伏的劇情

為了符合玩者的需要，《東廠魏中賢之格殺令》加重了劇情的原素。除了著重主角個性的刻畫，以及背負家人慘死的傷痛外，當然兒女情長自然少不了的，在黑暗面討生活的人，感情世界比他人更為艱辛。遊戲中除了單人模式以外，並有網路對戰模式，而在網路對戰方面，製作小組更提供新劇情。



水滸傳

水滸寨中屯節俠．梁山泊內聚英雄

製造商：智冠科技
發售日：3月
售價：未定
遊戲類型：SRPG
系統需求：CWIN 95



宋江殺閻婆惜、楊志賣刀、吳用智取生辰綱、林沖雪夜奔梁山、托塔天王晁蓋、花和尚魯智深等故事橋段都是出自令讀者深刻難忘的施耐庵筆下名著—水滸傳。這遊戲就是由這部古典名著改編的戰略遊戲，玩者並不是屬於水滸一百零八條好漢中的一員，只是加入水滸各好漢的劇情中，幫助他們一起登上梁山。遊戲從原本的十四關增為三十關，分有主線及支線劇情，主線劇情多有一或多位武力值較高、較難對付的頭目，而支線劇情則多是攔路翦徑的小山賊。每一關的過關條件都不相同，而主線劇情的大型戰鬥要如何取得勝利，選角上陣便是關鍵。



參數

我方的人物每個都會有：姓名、綽號、攻擊、防禦、命中率、閃避率、氣功值、經驗值等數值，而氣功值為使用必殺技所消耗，要靠物品或集氣技來恢復，而人物在戰鬥中的狀態有中毒、昏眩及敵我不分的混亂情形。除了個人，還要考慮整個隊伍的屬性。玩者要為各人物裝備武器及防具，以增加攻擊力或命中力等，而擅長拳腿的人則不可配備武器，它們可以在商店買到或在戰場中取得。每個人最多可以攜帶四件物品，如：生命力的藥品。





招色與武器





人物的動作、招式皆是由專業動畫師設計以3D STUDIO製作而成，並依書中各人之特色武器及裝束表現在畫面上，例如穿袈裟的魯智深使禪杖及林沖手中靈動如蛇的棍棒等，而敵人方面就有騎馬使長鎗、使雙刀及使判官筆的。當中還有遠程及範圍不等的氣功攻擊，同一招有三個等級，昇級後便會有更大的破壞力。每一個角色除了隨等級提升即可習得的固有技外，還有隱藏技的設定，不過這些隱藏技則必須在遊戲當中找到高人傳授才能習得。除此之外，連武器都有提升威力的設定，若碰上了「金錢豹子」湯隆，別忘了將自己手上的傢伙拿給他重新打造。



天諭之冰封奇緣

喚醒沉睡的潛意識、重溫一段未了的情緣

製造商：區格互動科技
發售日：4月
售價：未定
遊戲類型：ACTION
系統需求：WIN 95/98、Pentium 166 MMX或以上、32MB RAM、3D/fxVoodoo等級或以上的加速卡、4×CD-ROM

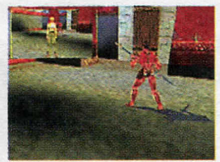
沉睡了七千年的恩怨情仇一旦被喚醒，接續的是未完結的正邪之爭，美麗開朗的考古學者「茉莉」與七千年前的女祭師「湘」之間，究竟存在怎樣的神秘糾葛？解除魔咒後的武士「龍」將與摩登現代的茉莉展開一場跨越時空的奇情冒險。《天諭之冰封奇緣》的時空背景是在古代中國，所以遊戲中不論使用的武器、騎乘的坐騎等，都充滿著古文明的神秘色彩。武士"龍"手持齊眉棍帶領"茉莉"雙人共同闖關的動作冒險模式。





3D即時繪製技術？

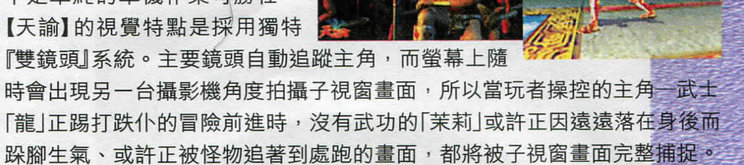
《天諭》大膽使用全3D即時繪製畫面的遊戲製作技術，畫面中所有的物件、關卡全部是3D模型即時繪製，而且由於技術上的突破，在美術設計部份則使用全彩的光影與材質系統，使的畫面充分展現即時3D全彩繪圖的華麗效果。因此一些為了營造詭異氣氛，而產生的霧氣瀰漫的效果，及魔殿的大理石地板鏡面反射的倒影效果，或武士龍手持齊眉棍打鬥時地上的陰影變化…等，都在遊戲畫面中栩栩如生的表現出來。





獨創的雙鏡頭系統，完整捕捉畫面

因為遊戲的進行是雙人冒險模式，因此在畫面處理部份就不是單純的單機作業可勝任，【天諭】的視覺特點是採用獨特『雙鏡頭』系統。主要鏡頭自動追蹤主角，而螢幕上隨時會出現另一台攝影機角度拍攝子視窗畫面，所以當玩者操控的主角—武士「龍」正踢打跌仆的冒險前進時，沒有武功的「茉莉」或許正因遠遠落在身後而跺腳生氣、或許正被怪物追著到處跑的畫面，都將被子視窗畫面完整捕捉。同時子視窗畫面也會用來提示玩者各種解謎的線索，譬如玩家進入某個房間時，輔助鏡頭會按預設的路徑提示玩者要注意房中的雕像是否暗藏…等。



聖少女學園～水晶組

發行商：日商帝技耶如
發售日：5月
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN 95/98、Pentium 166 MMX或以上、32MB RAM、3D/fxVoodoo、20倍速光碟機

究竟是怎樣的學園？

在《聖少女學園～水晶組》這套遊戲裡，玩者扮演水晶組『CRYSTAL CLASS』的班級導師。由於學園採用菁英制的小班教學，全班只有六位學生，「培育強健的女性」是學園長不斷高喊的教學理念，為了落實學園長的理念，授課的內容轉變成「戰鬥訓練」課程，透過不斷的戰鬥，達成學園安排的戰鬥任務，學生才能踏上畢業之路。遊戲的進行很簡單，就是授課→面談→次回的授課，而授課時的故事事件和戰鬥時的迷你事件等，就架構起整個遊戲的劇情內容。





芙蓉



大魔術師的孫女，天生俱有魔法師的資質。與入學以來，就口角不斷的阿莉亞是好朋友。

聖少女學園的起源

10年前的某一天，在一個被稱為「札克」的邊境小國，突然出現一支恐怖的軍團，該軍團的領導者是擁有強大力量的魔王。原本安和樂利的「札克」，幾乎就在瞬間被毀滅，留下的只是一片慘不忍睹的廢墟。當這個恐怖事件傳遍世界的同時，出現了一群立誓要打倒魔王的勇士，這些勇士是何方神聖？他們又是如何打倒魔王呢？沒有人知道，流傳下來的只有他們與魔王共同壯烈犧牲的英勇事蹟。事後，人們將這件事稱為「無名勇士的傳說」，透過代代的口耳相傳，「無名勇士的傳說」成為人們茶餘飯後、津津樂道的主題，據說參與者還有女性！「艾力亞王國」的前代王妃，聽了這個傳說後非常感動，在她的鼓吹下，「聖少女學園」成立了，目的是要把少女們鍛鍊成勇士。隨著時光的飛逝，「聖少女學園」的確培育出不少的人才。









瑪麗歐



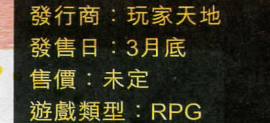
相傳是由魔導士所製造出來的人造生命，擁有將魔力轉換成能源的能力。



奉天之諭

階級紛爭

發行商：玩家天地
發售日：3月底
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN 95/98



歷史上，統治階級和被統治階級的紛爭一直從未間斷過，而統治階級一直奉為圭臬的口號「君權神授」、「朕即天命」，使得他們很自然的相信自己是天神在世上的發言人，是相對於一般被統治階級而言的所謂貴族；然而，只要是人，就有好惡，就有嫉妒，也有私心，假神權以進行人治；受壓迫的被統治階級的人們往往朝不保夕、夜不安寢，但是越困苦艱難的環境也就越能粹煉出人性中最高貴、也最脫塵出俗的部份，而這個部份就是「奉天之諭」。



紀德的身世

故事的主角紀德，來自優越種族的統治~神之帝國。他深受浩浩皇恩，寵命優渥，若說他的主上是神的化身，那麼或許稱呼紀德為天之驕子也不為過，神之帝國相信，多年前為他們放逐海外孤島的一群遺民頑固之極，非趕盡不足以盡國；非殺絕不足以安天命，所以特命紀德前往那海外孤島，執行「最後淨化的手續」。海外孤島和神之帝國間僅有一海之隔，其中不少陷阱妖邪隱居其間，紀德奉命出發後即遇上一連串的挑戰，遊戲的圖像及音效此時適時地發揮應有的效果，為遊戲增添了不少戲劇效果以及張力，但遊戲的精彩之處卻是在登上海外孤島後才真正開始，因為屬於紀德的身世大秘密才正要被解開。





懸命的戰鬥

在遊戲中扮演紀德的玩者，將面對和經歷主角的內心掙扎以及命懸一線的精彩冒險，玩者必須機智敏捷，來避開敵人的追捕以達成主要的任務；而在避無可避、退無可退的情況下，玩者就必須有過人的膽識及靈活的身手來面對即時戰鬥。





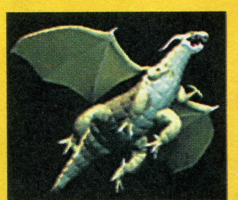
Presented by：山寺良牙

Lunatic Dawn III



製造商：ARTDINK
發售日：予定3月12日發售
價格：12800日圓
類別：RPG
系統需求：Windows 95/98/NT4.0

一隻由Artdink推出的著名RPG系列的作品，自I及II有日本推出後大受歡迎，現在Artdink決定推出其「第三作」，今期籍此簡介一下遊戲的特色。

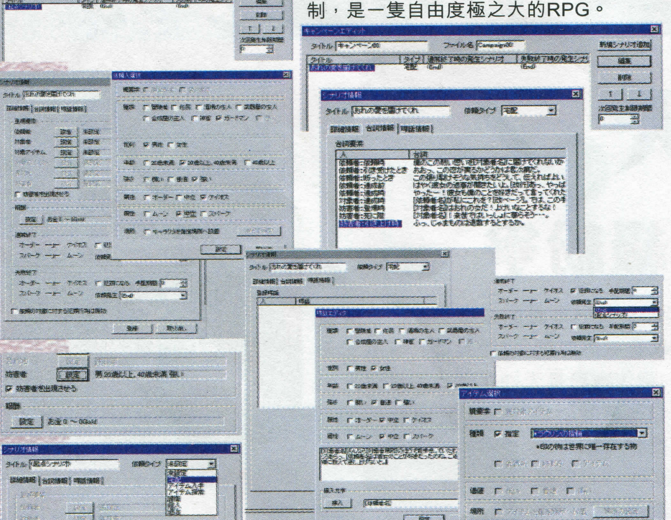






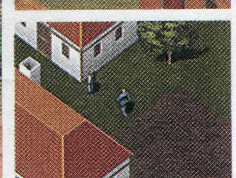


今作最大的特色，莫過於可以自由組合故事，即是話遊戲本身沒有定下一個遊戲目標，整個遊戲的故事，甚至是遊戲中出現的事件、委託事件、人物、人物的對話等均可以由玩者去自行設計，總而言之，除了遊戲的系統外及版圖外，基本上所有事物均是由玩者去控制，是一隻自由度極之大的RPG。



最後想提到的，就是現時電腦遊戲中十分流行的「網上對戰」，在這遊戲中亦會有這個機能，而且最多可八人同時在遊戲中出現，究竟八人同時的話會變成怎樣的局面呢？







另外遊戲中玩者所作的行動，將會影響到整個世界的屬性，屬性方面有4個精靈屬性及4個信仰屬性，比方說，玩者在某個版面取得及完成水屬性和火屬性的事件較多的話，世界便會開始變得「熱帶化」，玩者大可不用擔心世界會變成怎樣，因為在畫面上會清楚地表現出來的。另外在經過LINK GATE時，會跳到另一個世界去，當然該處會有新的事件出現。

之後有一些有關遊戲的巨大圖片，在未玩到之前不如用這來過過眼福。



Kanon（カノン）

製造商：KEY
發售日：予定3月26日發售
價格：8800日圓
類別：AVG（18禁）
系統需求：Windows 95/98

本遊戲的基本目的，是在冬天的一段日子中，在街上認識她們，之後再與她們談戀愛，進一步是……

故事說到主角再次搬回他以前小時所住的地方，有著很重的懷念，於是主角為了尋求新的相逢，便走到正下雪的街上。另一方，主角回到此地時，再次暫居於7年前照顧他的親戚的家。在1月7日以後的三個月中，主角能否在溶雪之前，與心儀的女孩結出愛的果實呢？



遊戲特色是基本主要以與女孩的交談為主，而故事上亦有五個主要的故事分岐，不會令玩者在經常重復又重復的會話上覺得苦悶。





遊戲中出場的女孩共有五位，由暫居處的女兒到偶而相遇的也有，當然轉校時遇到的前輩及後輩也有，現在簡介一下主要的五位女孩：



水瀨名雪：暫往處親戚的女兒，與主角是表兄妹關係，同時亦是同學關係。



沢渡真琴：一直憎恨著主角，不過由於喪失了記憶而找不出原因。



月宮あゆ：原是與主角不同校的學生，可是在因緣下在街上認識了她。



川澄舞：主角就讀學校的前輩，她好像正在追求某些事物似的，而她的正體是……



美坂栞：由於身子弱而長期休學，不知為何與交往後便會變得越開朗，可能是心中有些事說不出。

Touch me～戀愛的畏縮～（恋のおくすり）

主角是一位叫「川崎真人」的人，一天他被調到一間出名多可愛少女的女校做校醫，這原本是任何男仕也十分傾慕的工作，不過對於真人來說，這等於去拷問他，為何呢？原因是他有一種比較古怪的精神弱點（病），就是當有女性站在真人面前的話，真人便會顯得極度緊張。

對於這事，正在經營大醫院的真人的父親認為，如果不克服這個弱點的話，便不會成為一位有用的醫生，於是便在真人父親的計劃下，真人便被派進了這所女校。



對於這事毫不知情的女孩們，竟然找真人去談有關戀愛及學習的問題，究竟真人會否取去她們的心呢？

遊戲的期間基本是一個月，玩法是在校內自由移動，遇上心儀的女孩交談，進而展開各種不同的事件，當中有些事件的選項更會影響到ENDING。

當與女孩到達一程度的親密度後，便會出現……場面，遊戲的最大特色，亦在此處，玩者可以用滑鼠CLICK女孩不同部份，當然不同的地方會有不同的反應。

遊戲中主要出場女孩：

製造商：MINK
發售日：予定3月6日發售
價格：8800日圓
類別：AVG（18禁）
系統需求：Windows 95/98



市ヶ谷典子：喜歡少女漫畫及占卜的古怪女孩，十分嚮往像少女漫畫般的戀愛，幸運色是白，結果就是偶然看到穿著白衣的主角後，便進入激烈的戀愛世界。

八王子ほのか：仍是經常說著像小孩般的說話的天真的女孩，由於主角與她喜歡的兄長的樣貌相似，於是二人便立刻有急速的關係。

向ヶ丘志穗：鋼琴、小提琴、茶道、花道也能的人，加上性格善良溫厚，可以說是一位完美的女主角。



町田多惠：十分充滿活力，而且絕不輸給男孩的性格，她是壘球部的ACE，對於性感來說還是以食為先，在一次比賽中輸掉且受傷後，在主角療傷時才發覺到愛。

豪德寺雅美：任性且自我中心的千金小姐，自尊心十分重喜歡說驕傲說話，經常被她捲入其他事件，不過實際上她是懷著些心事的。

與哥哥一起（おにいちゃんといっしょ）

製造商：Fish Cafe
發售日：予定4月23日發售
價格：7800日圓
類別：AVG（18禁）
系統需求：Windows 95/98

這遊戲包含了純愛及喜劇性的一個多重故事式的AVG，遊戲的特質是設定四位女角均是玩者的義妹，不過在故事上，她們不是全部會變成玩者的義妹的。

遊戲的構成是會分成前半（序章）及後半（本編），前半部玩者所選的決擇，將會影響到後半部誰會成為玩者的義妹。好像不明例吧！比方說，在前半部份主角的父親與心儀女孩的母親再婚，那該母親的女兒便會順理成章成為主角的義妹；之後決定了誰是義妹後，便會進入後半部故事，於前半部故事剩下的女孩，便會成為變成的敵人（情敵之類）站於主角及義妹面前，究竟主角能否突破重重的難關呢？

四位可能會成為義妹的女角簡介



源鞠乃：性格剛強且說話有少許粗魯，她與主角是青梅竹馬關係，最近她父親逝世，而主角的父親亦決定與她母親再婚，於是兩人便急速接近起來，不過主角早已有位交往中的有川水穗，究竟會選哪位呢？

有川水穗：與主角有著店兄妹關係，是間貿易公司的女兒，個性比較呆板。由於本身不能承繼有川家的關係，於是便想迎取主角作為養子。她的侍人天童經常煽動她，希望主角去親近她，不過在主角背後守護著的仍有一位叫野火子的女孩。

春日花梨：喜歡貓的花梨當然頭上亦有貓的髮飾，運動及成績也超群，不過就經常逃學，正在離家出走的花梨現與主角同居中，至於情敵則是鞠乃。



野火子：由於退縮的性格的關係，令她好像一片薄影般存在，實際上她是主角父親兄弟的女兒，由於親人要到海外工作的關係而到主角家同居，視花梨為情敵。

愛情故事就是劍的光輝II（ロマンスは剣の輝き）

製造商：Fairy Tail
發售日：予定春天發售
價格：未定
類別：RPG
系統需求：Windows 95/98

主角喀一喀的職業是一名盜賊，不過主要是盜取被別人盜去的東西，即是說是義賊一名，而他亦以這為自豪。有一次他入侵一所房子，不慎的遇上了該家的女兒，亦因此キース的的人生亦轉變過來。該女孩名叫エルファーシア，是一位不知世事且性格天真的女孩，當她遇上從屋頂跌下來的キース後，更認為他是天的使者（天使）來為她完成夢想。今作是前作故事的一年後，究竟今次會有甚麼事發生呢？而キース及エルファーシア又會遇上怎樣的事呢？







遊戲玩法

遊戲雖屬RPG，但戰鬥時則是屬戰術SLG的畫面，隊伍中有8人，當中有5人的女孩是選出來的，如果做得不好的話，女孩對主角的信賴值便會下降，最不幸的就是她們會離隊。



DUNGEON KEEPER II

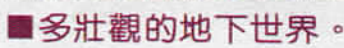
製造商：Bullfrog
發售日：June, 1999
遊戲性質：SLG
系統要求：Windows 95/98, 3D Acceleration Card

惡勢力再度抬頭！！

曾經大受歡迎的戰略遊戲－《DUNGEON KEEPER》，其製造商Bullfrog宣佈將會預定於今年6月推出續篇。不過，今次《DUNGEON KEEPER II》和上集有何不同及改進呢？好！現在就讓筆者為大家介紹一下吧！

惡勢力橫行？！正義何處尋？





■多壯觀的地下世界。

玩過《DUNGEON KEEPER》的人都知道，在遊戲中玩者所扮演的角色是一名大惡人(稱為：Dungeon Keeper)。至於這位Dungeon Keeper的工作，就是不斷發展自己的地盤(即：地下迷宮)，並利用埋藏於地下的金塊來聘請及組織一隊強大的武力集團。此外，身為Dungeon Keeper的玩者，亦需要為己方軍隊提供食物、住宿、訓練等設施，否則令他們不快而投向敵方的話，便會鑄成大錯。



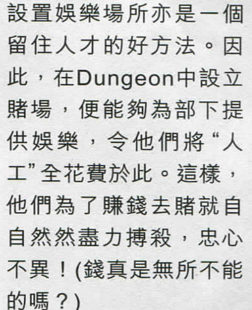
■Horned Reaper。

若玩者認為手上武力已有一定的程度的話，下一步當然是將別人的地盤夷為平地，殺個痛快啦～！

不過，在今集《DUNGEON KEEPER II》中，玩者除了繼續招兵買馬、擴大地盤外，更需要集合各力量來挑戰一位實力超強的怪獸(Horned Reaper)。究竟你們能夠有足夠的力量，以成為最終強者呢？

全新圖像、房間

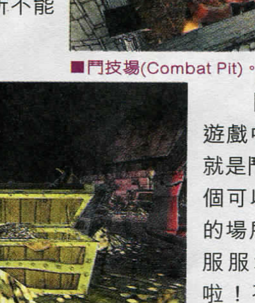
在《DUNGEON KEEPER II》中，遊戲的圖像將會有所改良，如牆壁貼圖、閃電效果等等。此外，遊戲亦會使用一個全新的介面、於故事中加入新的Events、戰鬥方法及Secrets等，務求令人有一份全新的感覺。



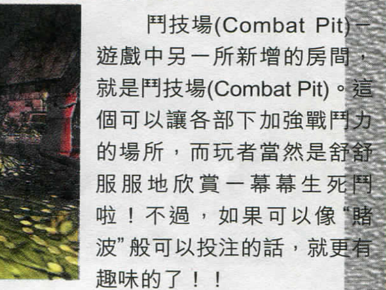
■賭場(Casino)。

至於迷宮設施方面，根據廠方的公佈，暫時已知遊戲中將會有二種新房間出現，包括：賭場(Casino)及鬥技場(Combat Pit)。

賭場(Casino)－身為Dungeon Keeper，玩者自然要盡力吸引一些強勁的戰士加入我軍，不過在提供食宿之餘，設置娛樂場所亦是一個留住人才的好方法。因此，在Dungeon中設立賭場，便能夠為部下提供娛樂，令他們將"人工"全花費於此。這樣，他們為了賺錢去賭就自自然然盡力搏殺，忠心不異！(錢真是無所不能的嗎？)



■鬥技場(Combat Pit)。



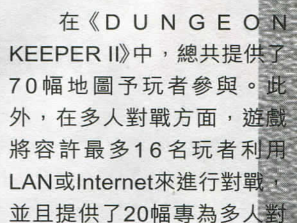
■藏金室。

鬥技場(Combat Pit)－遊戲中另一所新增的房間，就是鬥技場(Combat Pit)。這個可以讓各部下加強戰鬥力的場所，而玩者當然是舒舒服服地欣賞一幕幕生死鬥啦！不過，如果可以像"賭波"般可以投注的話，就更有趣味的了！！

惡人大混戰？！

■嘩！佢襲擊我呲呀！

在《DUNGEON KEEPER II》中，總共提供了70幅地圖予玩者參與。此外，在多人對戰方面，遊戲將容許最多16名玩者利用LAN或Internet來進行對戰，並且提供了20幅專為多人對戰使用的地圖。另外，遊戲中亦附有地圖設計程式，讓大家可以自行創造出全新的地圖來。



■骷髏軍隊？！

*圖片全屬開發中畫面

By: Agent X

INFANTRY

充滿現代味的網上遊戲

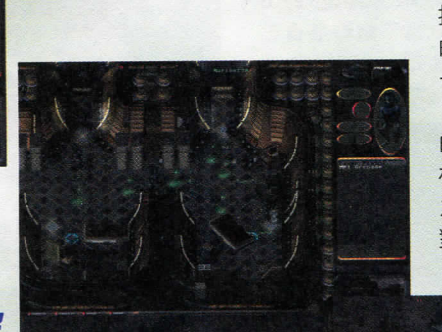
在大家正努力於《ULTIMA ONLINE》的世界時，遊戲製造商Harmless Games便正在製作一隻風格和《ULTIMA ONLINE》截然不同的網上遊戲作品，名為：《INFANTRY》。究竟這隻網上遊戲有何特別之處？有興趣的朋友，就要留意筆者以下的介紹了！

製造商：Harmless Games
發售日：今年夏季
遊戲性質：On-Line RPG
系統要求：Pentium 166 or higher, 32M RAM, 28.8 Modem

現代戰爭世界！

首先，《INFANTRY》將可同時容納超過150名玩者於網上遊玩，而一些環境效果如光燈等亦將會真實重現過來。此外，遊戲中將會有不同種類的機械予玩者使用，例如：坦克、救護車、氣墊船……。





合作攻擊，天下無敵

不過，最為特別的地方就是在操作某些機械時，玩者是需要和其他人一起合作才能操作，如欲操作一架坦克的話，便必須要有坦克指揮官、炮手、司機、機槍手、技術官。這樣的話，玩者便要和現實一樣需要和網上的朋友一起充分合作，才能開動不同的機械。

武器方面，遊戲中將會有超過200種不同的武器予玩者使用，例如：鐳射、手槍、來福槍、重機槍、反坦克火箭炮等等。此外，玩者之間的通訊系統亦經過改良，甚至可以將一些對話內容儲存，以留待下次再用。

人物角色任你選

《INFANTRY》是一隻純網上遊戲作品，不過遊戲背景和《ULTIMA ONLINE》有很大的分別。在《INFANTRY》中，玩者所扮演的角色均是現代社會的職業，但現時知道廠方暫時將設定如下角色：



醫生(Medics)－主要用來替傷者及病人進行治療的重要人物。
機械師(Mechanics)－只要有任機械出現故障或破壞而需要修理的話，機械師就是必然人選。
爆破專家(Demolitions)－"搞爆破"的出色人物，用來破壞敵人重要防禦工事的最佳人物。
司機(Drivers)－沒有司機的話，就算你跳上車廂之內，也不能將之開動前進。
重武裝士兵(Heavy Weapons Soldiers)－如果你想發射大炮時能夠百發百中，永無虛發的話，就不能沒有這位人兄了。
司令(Commanders)－可以指揮及引導部下到預定的地點，並且能夠使用「Laser Designate」(激光引導器)來為長程火炮瞄準目標。
間諜(Spies)－可以使用所有滅聲武器的角色。
超能力人士(Psionics)－擁有"穿牆"、"放火球"、"精神控制"等特異功能的角色，亦是暫時眾多角色中至為怪異的人物。
戰士(Infantry)－其攻擊方法主要是沿襲自古代格鬥術，但戰鬥力則絕對不可小看。總之，你想成功擊敗敵人的話，就一定不能缺少這類人物。



齊來體驗真正的空戰的感覺～！！

如果大家尚有留意本刊的報導的話，便會知道NovaLogic正在製作一隻模擬戰機遊戲－《F-22 LIGHTNING 3》，而且當中更會使用一個名為Voice-Over-Net TM的技術，令大家可以在作戰時能夠與其他同伴進行即時通訊。

製造商：NovaLogic
發售日：今年夏季
遊戲性質：SLG
系統要求：Pentium 133 or higher, Windows 95/98/NT, 32MB RAM, 4x or faster CD-ROM, Extensive 3D hardware support of both Gilde and Direct 3D technologies.

F-22 LIGHTNING 3

Voice-Over-Net TM Technology

此技術主要是讓玩者於網上對戰時，能夠與其他同伴進行即時通訊。這樣，玩者便可以專心地駕駛著戰機，並且能與網上的同伴合作使出不同的戰術。不過，雖然玩者利用此技術時是否需要外置一些設備，則NovaLogic仍然未有任何公佈。惟此技術的發明，的確加強了網上對戰時，玩者與玩者間的溝通，以及令遊戲更為多樣



當然支援3D加速卡！

遊戲除了使用了上述最新科技之外，更利用現時流行的3D加速卡來加強畫面的質素；因此，一些天氣變化及爆炸效果等均能夠重現過來。另外，遊戲的模擬度亦非常之高，甚至氣溫變化也會影響戰機的表現。



刺激而簡單的操作

在《F-22 LIGHTNING 3》中，玩者將會嘗試到駕駛著F-22，並攜帶著戰略核武器深入敵人陣地之中。此外，為了方便操作，遊戲中亦設有自動升降、自動空中加油等簡易按鍵，總之務求讓大家享受一下駕駛著美國最新型戰機的樂趣。



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

超真實的電單車賽

注意！！由於澳門大賽車仍未開鑼，而隨便於大街小巷上演出"烈火戰車"又會被警察叔叔檢控。因此，對於一些喜愛電單車的朋友來說，究竟有甚麼可以代替呢？當場有！！！這隻由Electronic Arts製作的電單車遊戲，一定可以滿足各位的需要……

■各款著名的電單車。

充滿追力的場面

在比賽環境方面，遊戲的確能夠保持《Need for Speed》的高水準表現，因此玩者將會於比賽中遇上突如其來的天氣變化，令遊戲的刺激性大大增加。不過，遊戲最為突出的地方，還是當電單車入彎時，四周環境會因應車手姿態轉變而出現傾斜狀況。這不但令駕駛時的情況更為真實，而且亦增加了玩者投入程度。



■天氣變化。

■「冷風吹，心裡空虛，車飛向遠方……」



■入彎時一景。

各大車廠全力支持

由於此遊戲是惟一取得了SBK Superbike World Championship的官方認可，所以當玩者參與「SEASON」模式時，其12條賽道均是中SBK Superbike World Championship使用的賽道。此外，遊戲中所有的電單車及車手均會以真實的型號及姓名登場，所以玩者將能夠駕駛著一些名電單車如：Honda RC45、Yamaha YZF、Suzuki GSXR等等。



■真實的車手。

網上"烈火戰車"？！

遊戲模式主要分為：「QUICK START」、「SEASON」、「MULTIPLAYER」三項，其中的「MULTIPLAYER」模式將可容許8位玩者利用LAN network或modem來一起進行網上對戰。

■勝利的一刻！

製造商：EA SPORT
發售日：發售中
遊戲性質：RAC
系統要求：Windows 95/98, Pentium 166 or higher, 16MB RAM, 144 MB free hard disk space, 2D 4 MB Direct X 6 compatible video card with DirectDraw compatible driver, 4X CD-ROM drive, 28.8 kbps or faster modem(for multiplayer)

SNK

NEO·GEO

「真」拳皇大會最後決戰開幕!!

94 95 96 97 98

THE KING OF FIGHTERS FINAL Tournament

&

NEOGEO POCKET COLOR

MEGA TON SHOW

主辦



協辦



S.C.E.H., GAME PLAYERS, GAME WEEKLY, GAME PLUS, CO-CO! 雙週刊, E2,

鄺氏拳皇98漫畫,精密電腦公司, 恆景電子遊戲公司, 天下少年週刊, Ex-am 週刊, GAME世紀,吉達貿易公司, D.P.I., 電台節目倫住黎試奸爸哆。

預賽協力及參賽者

開幕戰：葉彥誠, 貳回戰：鄧灝昇, 中大代表：毛威龍, 澳門歡樂天地:劉寶麟,陳宇光, 九龍城 Game Show：何偉文, 加連威老道金星遊戲機中心：楊偉達, 灣仔遊戲機城,：吳文琪,陳鷹場, 大華 Virtual Zone：林樂賢,羅樂恆, 德福 Virtual Zone：李僑榕,莊曉生, 金馬倫遊戲機中心：盧朗豐, 好好遊戲機中心：陳諾謙, 貴賓遊戲機中心：何億晶。

實施地點

尖沙咀廣東道33號皇家太平洋酒店9樓

日期

1999年4月5日
下午1:30~8:00（預定）

當日主要內容：

1)最新家庭機街機作品展示，試玩。
2) 最新Neo Print貼紙相機，試玩。
3) 即場售賣SNK日本原裝精品（限量）。
4) SNK人物扮演大集會，請將個人資料，和將扮演人物的相片寄往及將扮演人物的相片寄往SNK ASIA LTD，聯絡及安排時間。
5) 拳皇R-2大賽（少年組別 16歲以下）
6) 拳后挑戰賽（女子組別 16歲以上）
7) K.O.F. 3 vs 3 T.B.（男女混合組別16歲以上）
8) 拳皇Final大賽（男子組別 16歲以上）

參加方法及注意事項：

1) 拳后挑戰賽　K.O.F. 3 vs 3 T.B.
參加者必須填妥在Gameplayer、Game Weekly、Game Plus內表格後，寄回SNK ASIA LTD宣傳部收。
2) 遊戲內 全38名人物及隱藏人物12名均可使用。
3) 拳皇R-2大賽
詳情請參閱CO-CO!雙週刊及天下少年週刊內公佈。
4) 所有非S.S.C.會員以外必須持有效入場券進場。
入場券將在 張貼此海報地點派發。
或付上回郵信封寄往公司索取。
（所有入場券送完即止）
大量豐富獎品在等你。

特別協力

N.G.P.C. Mega Ton Show 嘉賓特別協力

CAPCOM

注意：場內不准吸煙及所有入場參加者必須遵照大會決定

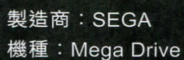
Image design ：海森明



請支持原裝正版
No Copy



舊機經典遊戲



Advanced 大戰略—德國閃電作戰—

製造商：SEGA
機種：Mega Drive
發售日：1991年6月17日～
價格：8700日圓
特別裝備：對應Mega Modem、最大四人同時對戰
類別：戰略Simulation

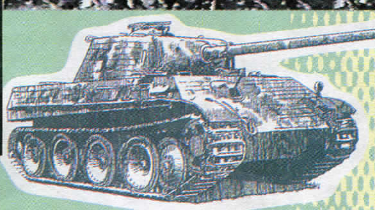


前言

終戰54年——這段第二次世界大戰的歷史，相信我們現在這一輩是沒曾經過（可能將來會遇到也説不定），不過在回想過去的歷史之餘，有否想過如果當年指揮軍隊的是你，可能會將整個戰史扭轉呢？沒有吧！而這個遊戲《Advanced大戰略—德國閃電作戰—》可以做得到。這遊戲可説是Mega Drive史上最強的一隻戰略Simulation遊戲，現在就帶你們回去1939年的德國吧！







遊戲故事及特色



故事背景當然是説回1939年德國入侵波蘭的閃電戰～1943年德國投降的戰事，故事上的特色當然是採用與史實一樣的戰事。





遊戲系統方面，亦是在一般戰略遊戲上起了十分大的變化，首先是除了出場兵器會根據史實時間而會出現不同的兵器外，就是兵器可以利用經驗值而作出改造或進化，進化或改良的兵器除了能力值方面會提升外，亦有可能令某種能力值下降，這是以往軍事戰略沒有的一環，而出場兵器方面，合計超過350種。

另外版面方面，亦可以選擇「有格仔定冇格仔」，有格的話當然是似足以往戰略遊戲的格式，沒有的話將會是一個全新的感覺，好像看上去是各兵器在一個廣大的地方聽著玩者指揮般似的。







其三就是戰鬥畫面方面作出了改動，令戰鬥更具逼力感，亦成為日後戰略遊戲戰鬥宣面的主體，戰鬥場面用文字也表現不出的，不如各位看看圖片還好。



最後可能很多玩家比較鮮為人知的，就是這個遊戲是可以利用Modem作通信對戰的，雖然在現時已不是新鮮的事，但在該年代的家用遊戲機中，這個設計是十分之湛新的，亦是後繼家用遊戲機通信功能的基礎。













序言 精武門

TEXT：KOTARO

久違了各位讀者！由於早前版位緊迫的關係，原定每期連載的「精武門」要被迫暫停兩期，所以不能與大家見面，敬希大家見諒！

在上回中，拙者曾以日本業務用權威專門誌《GAMEST》所舉辦的「GAMEST大賞」，來研究去年日本整個業界的特殊現象、以及現在指標和未來趨向。至於今次，拙者則想轉一轉話題，但是類型就與之前提及的內容有着關連，這個便是對戰格鬥遊戲是否飽和的問題。

對戰格鬥遊戲是否飽和？

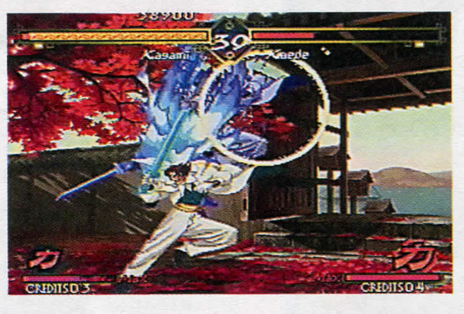
對戰格鬥遊戲是否飽和？拙者是置予否定，不過眼看在日本對戰格鬥遊戲受歡迎程度大不如前，或多或少總有點詫異，究竟怎樣導致會有現在的情況呢？

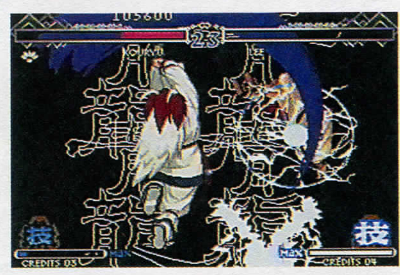
其實早於去年初，已有不少人認為市場正在不斷痿縮，雖然整體原因方面仍是未明，但是很明顯是與玩者人數急遽下降有着莫大的關連。簡單來說，近年的對戰格鬥遊戲不論系統、操作，以及平衡性已經日趨完善，而備受歡迎的作品或系列也紛紛以改良姿態推出續篇，亦因為這樣，遊戲系列就更加根深柢固，不易為未涉足或初學者所接受和加入，所以再難吸引一批玩者去延續遊戲的受歡迎程度；相反，遊戲系列不斷改進，但是基本形式沒有改變，在創意和新鮮性大大欠奉之下，令到支持者對遊戲的熱情同時減退。





單單以去年來計，最受歡迎的數個作品之中，佔有十分之八是系列續篇，其中包括《THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》、《STREET FIGHTER ZERO 3》、《PSYCHIC FORCE 2012》、《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～》、《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》、《CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～》、《SOUL CALIBUR》、《STREET FIGHTER EX 2》），至於原創遊戲則只有《～幕末浪漫～ 月華之劍士》和《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》，佔其中的十分之二，從而証明大作雖然失勢連連、不過依然是銷路的保證，創新意念、推陳出新的作品就相x對地寥寥可數。







就以日本近期為例，雖然比較受歡迎的對戰格鬥作品有《JO JO奇妙冒險》、《STREET FIGHTER ZERO 3》，以及《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 綴散月下～》，但是場面也十分冷清，多人輪候對戰的情況已經不再復見，而且人們對戰意欲也明顯地下降，與年多前的情況相比實在大為遜色，究竟是玩者的口味改變？或是製造商的作品未能迎合需求呢？



※假若看罷今期「精武門」後，對於話題有任何回應或意見，均歡迎讀者來信本欄或「懊惱GAME你教」的「無責任讀者擂台」指教指教

by HAJIME少尉

遊言戲語 第三十三回
《兵器譜》其之三



首先真的要為大家道個歉，長久而來在本欄中的電郵（e-mail Address）地址都是錯誤的！實際上本公司的位址該是gpm.com.hk才對！一直都沒有注意到，絕對是少尉的失誤！此外上期有關軍刀Saber一文中，其日文應是サーベル才對……唉，心不在焉……好了，閑話休題，這次就再為大家介紹一下幾類在RPG中常見的刀劍吧！

Short Sword
短劍（ショートソード）

顧名思義，就是比長劍Long Sword短的劍類（廢話！）。長70~80公分，除此（長度）之外，一般來說在外觀／形狀上和長劍是相同的。使用目的同樣是切裂和刺突，最大的不同點在於長劍是在馬上用的，而短劍則是步兵為在狹窄場所使用、與及減少在亂戰中誤傷己方的肉搏戰用武器。如果單單是以長度來區分的話，70公分前後的劍類在歷史舞台上可謂有如恆河沙數，比較具代表性的，則首推14~16世紀重裝步兵（men-at-arms）所愛用的一類。在當時能符合他們「適合在亂戰中使用、以直刺式攻擊為主、堅固耐用」等三大條件的，就是這些闊身、劍尖鋒銳且短身的Short Sword短劍。



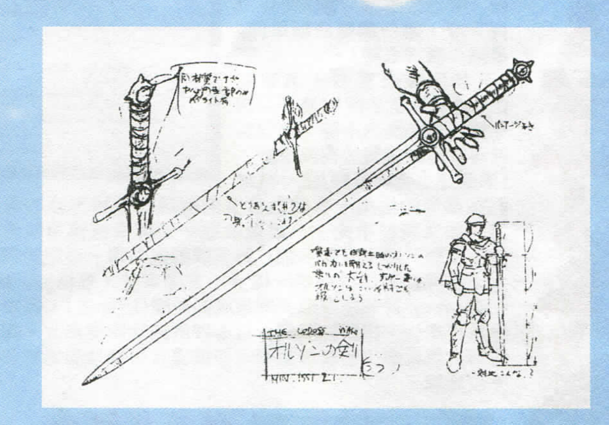
Claymore（クレイモアー）

在蘇格蘭蓋爾（Gael）人的語言中有「巨大的劍」意思，語源是Claidhemohamor。闊刃、呈十字架狀，劍身纖薄具彈性，是繼承了以切割為主導的長劍（Long Sword）設計思想，以將敵人砍斷的大型劍類，和雙手劍將對手打倒在地上的概念是不同的。全長約120公分，刃闊3~4公分，重量接近3公斤。由蘇格蘭高地民族Highlander所用而聞名，詳見電影《Braveheart》（港譯《驚世未了緣》）。一般來說將之視為雙手劍的一種亦不為過，但其實Claymore具有劍鍔向刃部前傾呈V字型、在末端附有多個環狀裝飾等的固定格式。

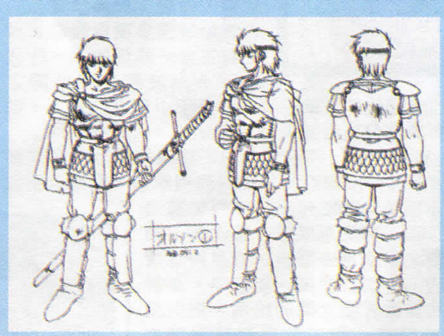


Two Hand Sword
雙手劍（ツゥハンドソード）

超過180公分的超大型劍類，一如其名，必需兩手協調使用、具有可供兩手緊握的長柄是其特徵。由於太大的關係，根本無法如一般劍類般繫在腰間，所以用者都需將之背負在身上。而這點也是分辨雙手劍與大劍（Bastard Sword）的最佳辦法。源於



13世紀左右的德國，全盛期為15世紀中葉至16世紀末，廣為德國與瑞士部隊使用。由於非兩手緊握就無法使用的特性使然，一直都是步兵專用的重武器。一般來說，除了兩手使用、柄長與直身兩刃之外，Two Hand Sword是沒有固有格式規定的。不過德國的Zweihander便有較具體的特徵，就是其劍柄部份比一般雙手劍稍長，而且在劍身末段，劍柄之上有一節無刃的部份，外觀上就像另一節劍柄一般。除了方便搬運和背負之外，更有配合握法令攻擊更多變、增加攻擊力、防禦敵人向劍柄握手部份攻擊等多種功用。



參考資料：
《武器屋》新紀元社
《武器與防具 西洋篇》新紀元社
《Arms and Equipment Guide》TSR
《羅德島戰記OVA記錄全集》尖端出版有限公司

如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是

raiden@gpm.com.hk

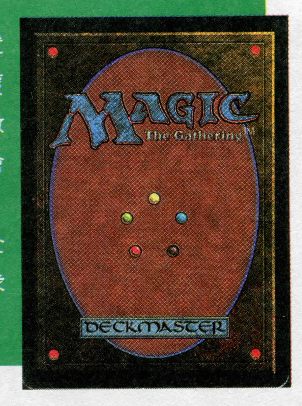
桌上遊戲研究室 第四講

註：文中所載部份中譯名詞皆依據「Magic: the Gathering」中文版本《魔法風雲會》。

文：星旅者仁魂(Planeswalker Yanwin)

魔法風雲群英會之開宗立派

記得上幾期曾經簡單介紹《Magic: the Gathering》組合一組套牌的注意事項，今日想就這題目繼續深入講解，當然主要集中於新入門星旅者方面的資料啦！首先，重覆上次所說的一些要訣，大家盡量不要組合一副五色套牌，主要的原因是根本很難用來與敵人比決，故此各位新手最好是先組合五副不同顏色的套牌，然後不斷與人對決，很快便會找到自己所喜愛的套牌風格，然後邊戰邊改良，最好的是加入一些神器，效果不錯。其次，組合套牌是另一種藝術，世上沒有一副絕對無敵的套牌，縱使單色套牌亦不是完全處於弱勢；再者，《魔法風雲會》並不是單靠強勁或價錢高的魔法牌便可取勝，完全是講求心思、經驗、臨場表現、運氣等各因素，所以世界冠軍都可以被你的基本套牌打敗。



規模盡量短少



往後講述的幾大要訣，其實是基本中的基本，相對部分經驗豐富的朋友來說，絕對是老生常談，不過一如前人所說，雖老生常談，卻決不可忽視。好！第一個要訣就是「盡量減少套牌張數」。

其實發展至今，現在的DCI比賽牌數的限制是至少四十張，最多為六十張，相對以前可說是無限數的情況來看，「盡量減少套牌張數」這一點絕對是必守的法則。事關數目少的套牌比較穩定及容易掌握，如果遊戲中途，一定要抽取一張牌來扭轉劣勢的時候，在剩下四十張牌中抽到那張牌的或然率，必定比剩下六十張牌的高出很多倍。從另一方面來看，《Magic: the Gathering》有一些由幾張牌組成的所謂「組合技」，假如套牌數目愈少，相對抽到組合技卡牌的成功率便愈大。與此同時，數目愈少的套牌愈少可能連續多張都抽到地牌和抽不到地牌。

種類的配合



大部分的新手也認為「每加以兩個咒語便需要加入一張地牌」，簡單來說，即是一副套牌之中，有三分一為地牌，三分一召喚生物，以及三分一為其他咒語。無可否認，根據這看似基本法則組成出來的套牌，完全能夠與別人對戰，然而事實上，在實戰時很多機會發現如果只有三分一地牌的話，往往在手上尚沒有足夠地牌之際，對手就展開他的攻擊行動。收集不少玩者的意見，都認為一副套牌最好包含五分之二的地牌。

當然話雖這樣說，不過大家也不要墨守成規，一定要因應實際情況而作出修訂，如果只使用單色，又或者整副套牌大部分都是只需要付出一、兩點魔法力施放的咒語，那麼可以減少這比例，換言之，假使大家使用多種顏色或是施放費用高的咒語，便需要提高一定比率。至於召喚生物和其他咒語之間的比例，則完全視乎自己的意向，可以全部都是召喚生物，也能夠完全一張也沒有。

小心大而無當

相信大家第一次看到<Leviathan>(5任何4藍，10/10)、<Commander Greven il-Vec>(3任何3黑，7/5)之類召喚生物的時候，心想一定要把它放入套牌其中。無疑受到這些召喚生物攻擊的對手，必定吐血，不過另一方面來說，威力強大的召喚生物，必定是需要超高的施放費用，假設大家十分幸運，一開始便抽到<Leviathan>，請不要忘記每個回合只可以施放一張地牌，即使中途對手沒有毀滅你的地牌，你最少必須等待九個回合之後，才能夠施放它，在等待途中，一隻攻擊力只有一、兩點的生物經已可以作出多次攻擊，某些情況之下，等到你施放<Leviathan>之時，本身生命也可能早受到超過十點的損傷。



再者，另一個問題就是《魔法風雲會》有太多卡牌來消滅或減低生物的威力，好像<Terror>(1任何1黑)、<Counterspell>(2藍)、<Spirit Link>(1白)等等；單是<Terror>，只需要付出兩點魔法力，便可以把你利用了九點魔法力施法的<Leviathan>，一下子完全消失於天與地之間。

這樣說的話，這些威力強大的召喚生物豈不是完全沒有作為？又不是，在平衡性較好或特定設計的套牌之中，包括了適量威力強大的生物，是能夠戰勝對手。那麼強調強大生物弱點的動機，是希望大家不要在看到攻擊力或防禦力強大的生物，就不問因由增添在自己的套牌中。

稀有卡牌．罕有勝利

這處要討論的要訣，其實情況與強大生物差不多。有部分新入門的朋友每每把所有最稀有或價值最高的魔法卡放入自己的套牌，仁魂便見過有名玩者除了地牌之外，就是稀有牌的了！結果是怎樣？不止是我，甚至可以說是所有人都能夠輕易戰勝它。大家務必認定一件事情，這就是稀有度不等於牌本身的強弱。

其實可以大膽說一句，設計人員嘗試把最常用的卡牌設計成普通牌，例如<Fireball>(X任何1紅)、<Giant Growth>(1綠)、<Dark Ritual>(1黑)這些隨時隨地遇到的卡牌，其實是最強的魔法卡。

稀有的卡牌通常用於特殊套牌或極為複雜的套牌之中，好像<Oath of Druids>(1任何1綠)的確是很強的魔法卡，可是你必須以它為中心來進行設計或思考，否則可能最後得不償失。

不錯！有些稀有牌較一些普遍牌為好用，但相反來說亦然，總之，大家組牌的時候，最好不要太過注意稀有程度，應該細想卡牌的的真正用途，以及是否真的對你有所幫助，即使是昂貴至一輛汽車的價格又如何？不能在對決中助你殺敗敵人，也是沒有作用的。

可能只是延遲戰敗



有不少人抱有一個觀念：「如果增加生命值的速度，較對方傷害我的為快，最終都是得到勝利的。」正因為這種強調生命值，不輸便是贏的想法，他們往往在自己的套牌中，加入為數不少的增添額外生命值的咒語。

在理論上來說，你能獲得比對手所造成的傷害還要多的生命值，的確不會被打敗，不過實際上能夠看到，《Magic: the Gathering》造成傷害的方法根本遠比獲得生命值的方法多出不少，大家只可能在一段時間之內不會輸，但最終都可能不會取勝，結果只是延遲死亡罷了！。

事實上，增添額外生命值在一些套牌中具有特殊作用，有時可能會在戰術上要令所有玩家受傷，又或者是付出一些生命值作為施放咒語之用，在這情況中，必須要加添一些增添生命值卡牌以避免自己陷入危機。

學習損己不利人

有些朋友非常害怕使用傷害自己的魔法卡。無可否認，許多卡牌是會對其操控者本身造成傷害，甚至施放時要付出生命值，有些牌會要求犧牲自己的召喚生物或神器，更有部分具有範圍性效果，會傷害所有人，又或者把大家的某種牌完全清除，初入門的星旅者見到這些卡牌時，可能立刻感到害怕。



還記得有一句俗語：「每事都要付出代價」嗎？而《魔法風雲會》可以說是貫徹這道理的了！相信不少有經驗的玩家都清楚知道，如果要獲益龐大，便需要付出較大的代價。有些損害自己的魔法牌確實是極為好用，如＜City of Brass＞(地牌)、＜Karplusan Forest＞(地牌)只需受到少許傷害，就能取得多色的魔力，又例如＜Reckless Spite＞(1任何2黑)、＜Ashes to Ashes＞(1任何2黑)能消滅對方兩隻生物，而自己只損失五點生命值，也好像＜Armageddon＞(3任何1白)、＜Nevinyrral's Disk＞(4任何)、＜Jokulhaups＞(4任何2紅)等等，能夠完全清除整類永久物，當然如果不小心的話，可能使自己所受到傷害比對手的更為嚴重，因此，大家要估計獲利與成本之間的關係，假使可以對敵人造成嚴重的傷害，自己輕輕受挫，也不失為一種辦法。



基本招式

其實，要說明的地方還有很多，上述的要訣都是一般玩家或設計人員對新手一定會講述的部分，至於其他要點，可以購買一些相關書籍，自己邊戰邊學，或者請敎別人。一步登天？如果是有這樣的遊戲，麻煩來信告之。

以下會列舉出多副套牌的結構給各位新手參詳，這些套牌都各具攻擊特色，讓了無頭緒的新手作為依據，慢慢發展自己獨特的套牌。

・《Suicide Express》

紅——

< Blood Frenzy > 3 張
< Fireslinger > 4 張
< Goblin Bombardment > 2 張
< Kindle > 4 張
< Lightning Blast > 3 張
< Mogg Conscripts > 4 張
< Rathi Dragon > 2 張
< Rolling Thunder > 1 張
< Scorched Earth > 1 張

白——

< Disenchant > 1 張
< Field of Souls > 1 張
< Knight of Dawn > 2 張
< Soltari Crusader > 1 張
< Soltari Foot Soldier > 4 張
< Soltari Monk > 3 張
< Soltari Priest > 3 張

地——

< Mountains > 12 張
< Plains > 7 張
< Reflecting Pool > 2 張

備用——

< Aftershock > 1 張
< Ancient Runes > 1 張
< Boil > 2 張
< Havoc > 2 張
< COP: Red > 2 張
< Disenchant > 3 張
< Light of Day > 2 張
< Wasteland > 2 張

・《Life Gain》

神器——

< Bottle Gnomes > 1 張
< Phyrexian Processor > 1 張
< Wall of Junk > 1 張

黑——

< Souldrinker > 1 張
< Hatred > 2 張
< Necropotence > 2 張

白——

< Keeper of the Light > 1 張
< Knight of Dawn > 1 張
< Order of the White Shield > 1 張
< Paladin en-Vec > 1 張
< Pegasus Charger > 1 張
< Sanctum Custodian > 1 張
< Sanctum Guardian > 1 張
< Serra Avatar > 1 張
< Soltari Priest > 2 張
< Soul Warden > 4 張
< Staunch Defenders > 2 張
< Wall of Essence > 1 張
< Angelic Chorus > 1 張
< Congregate > 2 張
< Disenchant > 2 張
< Healing Slave > 1 張
< Peace of Mind > 2 張
< Worthy Cause > 1 張
< Wrath of God > 2 張

地——

< City of Brass > 4 張
< Drifting Meadow > 4 張
< Plains > 11 張
< Swamp > 5 張

・《Purple Power》

藍——

< Man-o'-War > 2 張
< Ophidian > 2 張
< Spindrift Drake > 4 張
< Ancestral Knowledge > 1 張
< Counterspell > 4 張
< Hesitation > 2 張
< Impulse > 2 張
< Mana Leak > 2 張
< Reins of Power > 2 張
< Unstable Mutation > 4 張
< Whispers of the Muse > 2 張

紅——

< Mogg Fanatic > 4 張
< Mogg Maniac > 2 張
< Goblin Bombardment > 1 張
< Incinerate > 4 張

地——

< City of Brass > 4 張
< Island > 12 張
< Mountain > 7 張

備用——

< Disenchant > 2 張
< Disintegrate > 2 張
< Mana Leak > 2 張
< Pyroblast > 2 張
< Reins of Power > 1 張
< Shock > 2 張
< Wastlelands > 4 張



PLAYER'S GAME CHART

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GPM 銷售榜

店舖提供最新資料！！

1 st D&D COLLECTION



SEGA SATURN／ARPG
■ CAPCOM
3月4日
5800日圓

2nd SILENT HILL



PlayStation／AVG
■ KONAMI
3月4日
5800日圓

3rd Tomb Raider 3



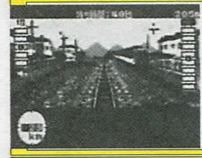
PlayStation／AVG
■ENIX
3月4日
5800日圓

4th 陸行鳥不思議迷宮 for WonderSwan



WonderSwan/RPG
■ BANDAI
3月4日
3800日圓

5th 電車GO！



WonderSwan／SLG
■ TAITO
3月4日
3800日圓

6th AERO DANCING

DREAMCAST／SLG
■CSK　3月4日　5800日圓

7th PSYCHIC FORCE 2012

DREAMCAST／FIG
■TAITO　3月4日　5800日圓

8th FINAL FANTASY VIII

PlayStation／RPG
■SQUARE　2月11日　7800日圓

9th POWER STONE

DREAMCAST／FIG
■CAPCOM　2月25日發售　5800日圓

10th SEGA RALLY 2

DREAMCAST／RAC
■SEGA　1月28日發售　5800日圓

HYPER 有腦遊戲榜



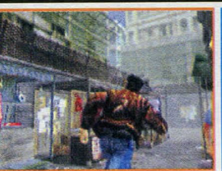




1st	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	145票
2nd	SEGA RALLY 2	SEGA	83票
3rd	幕末浪漫 月華之劍士 2	SNK	69票
4th	少年街霸 3	CAPCOM	51票
5th	SONIC ADVENTURE	SEGA	23票
6th	BLOODY ROAR 2	HUDSON	19票
7th	天誅～忍凱旋	SME	15票
8th	POP'N MUSIC	KONAMI	8票
9th	幻想水滸傳 2	KONAMI	5票
10th	拳王 '98	SNK	4票

你最期待的家庭遊戲



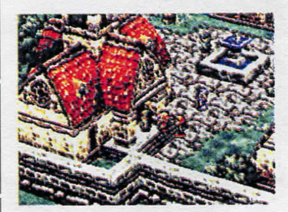




1st	(PS) THE KING OF FIGHTERS'98	134票	SNK
2nd	(DC) 莎木	104票	SEGA
3rd	(PS) 月華之劍士 2	93票	SNK
4th	(PS) JOJO 奇妙之冒險	45票	CAPCOM
5th	(PS) DRAGON QUEST VIII	23票	ENIX
6th	(PS) SAGA FRONTIER 2	19票	SQUARE
7th	(PS) FINAL FANTASY VI	18票	SQUARE
8th	(PS) GRAN TURISMO 2	11票	SCEI
9th	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-ZERO	9票	BANDAI
10th	(PS) 超級機械人大戰 F 完結編	8票	BANPRESTO

日本雜誌《PlayStation Magazine》3月18日號，期待投票榜

統計日期截至2月21日



名次	遊戲名	製造商
1	DRAGON QUEST VII	ENIX
2	SAGA FRONTIER II	SQUARE
3	FINAL FANTASY COLLECTION	SQUARE
4	GRAN TURISMO 2	SCEI
5	PERSONA 2 罪	ATLUS

新城997 有腦事件簿







新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第94期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

《CLICK MEDIC》貼紙 4名
CHAN YING KIT K341 ××× (5)
LAI WING MAN Z390 ××× (2)
張家明 Z635 ××× (6)
郭子樂 Z781 ××× (?)

《SONIC ADVENTURE》海報 6名
雷凌霄 P005 ××× (6)
林駿賢 Z645 ××× (7)
SIN WAI TAT P024 ××× (8)
TSANG WING LAI Z624 ××× (0)
余炳璋 Z713 ××× (2)
譚家豪 Z685 ××× (1)

《ARMORED CORE》鐘 1名
CHUI KA HEY Z539 ××× (5)

SEGA MOUSE PAD 5名
凌定傑 Z608 ××× (7)
鄧俊傑 Z081 ××× (0)
陳明強 K950 ××× (1)
BAYAN LAI K728 ××× (4)
何家樂 Z163 ××× (1)

《BRAVE SAGA》墊板 2名
蔡寶偉 Z168 ××× (1)
MAK CHI HANG Z600 ××× (1)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

讀者意見板

陳偉棠：

「我覺得R-4十分好玩，不但速度快，畫面又十分美麗」

LAI WING MAN：

「《FINAL FANTASY VIII》實在太「正」了，華麗的CG畫面，和新加的JUNCTION SYSTEM使遊戲性大增，故事也得以改善，是不容忽略的大作。」

梁成昆：

「《月華之劍士》雖然是好玩，但讀碟的速度和動作的流暢度都不大理想。」

鄭家謙：

「我十分喜歡特工的遊戲，剛推出的SYPHON FILTER十分有殺手FEEL。而推出不久的DIGIMON WORLD快些出攻略。因找到一隻怪獸就不知往哪裏去。」

Don's Choi Nga Ting：

「以往的《心跳回憶 drema》系統也很好玩，希望可在PlayStation、SATURN上推出vol.4、5。」

黃頌恩：

「我覺得《SONIC ADVENTURE》是一隻近乎完美的ACT GAME。」

今期獎品

《Geist Force》海報 2名
《Blue Stinger Non Stop Adventure》海報 ... 2名
《馬沙之反擊》海報 5名
Armored Core 電話卡 1名
Pocket Monster 摺紙簿 1名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田俉3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期：3月8日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________

________________ 聯絡電話：________

電郵地址：(如適用) ________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：________ ________ ________

遊戲生產商：________ ________ ________

讀者意見板 可填寫有關任何遊戲之意見

____

本周遊戲提名(截至3月11日)
(請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦遊戲榜

□1.吸血鬼傳説
□2.TOMB RAIDER 3
□3.PEPSIMAN
□4.SILENT HILL
□5.SONATA
□6.ARMED FIGHTER
□7.悠久幻想曲ensemble 2
□8.ATHENTA—Awakening From The Ordinary Life~
□9.CORIN McRAE THE RALLY
□10.GLOBAL FORCE新•戰鬥國家
□11.DEVICEREIGN
□12.PUYO PUYO
□13.AERO DANCING Fresturing Blue Impulse
□14.PSYCHIC FORCE 2012
□15.MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2
□16.REAL SOUND風之LIGRET
□17.奏騷樂都市 OSAKA
□18.貓侍
□19.火魅子傳 戀解
□20.小巨人MICROMAN
□21.N GAUGE駕駛氣氛GAME
□22.CAPTAIN LOVE
□23.TOMY CAR TOWN創作室
□24.NOeL 3~mission on the line~
□25.GI JOCKEY
□26.幻想水滸傳II
□27.少年街霸3
□28.BLOODY ROAR 2
□29.POWER STONE
□30.SEGA RALLY 2
□31.SONIC ADVENTURE
□32.幕末浪漫 月華之劍士2
□33.拳皇'98
□34.天誅~忍凱旋
□35.POP'N MUSIC
□36.FINAL FANTASY VIII
□37.其他：________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

新GAME時間表

PlayStation

三月

3月11日	Puffy之P.S. I LOVE YOU	EPIC SONY RECORD	2800日圓	ETC
	今夜也是千兩箱	E3 STUFF	5800日圓	TAB
	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~	SNK	6800日圓	AVG
	奏騷樂都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	GI JOCKEY	KOEI	6800日圓	SLG
	GI JOCKEY 初回限定版	KOEI	8800日圓	SLG
	小狗POCHI回家了~in my pocket~	KONAMI	4800日圓	SLG
	必殺彈珠Station 4~英雄們的挑戰~	SUNSOFT	4800日圓	ETC
	FINAL FANTASY COLLECTION	SQUARE	6800日圓	RPG
	FINAL FANTASY COLLECTION ANNIVERSARY PACKAGE	SQUARE	8800日圓	RPG
	FINAL FANTASY VI	SQUARE	4800日圓	RPG
	CORIN McRAE THE RALLY	SPAIK	5800日圓	RAC
	GLOBAL FORCE新•戰鬥國家	SCE	5800日圓	SLG
	小巨人 MICROMAN	TAKARA	5800日圓	ACT
	水族館 PROJECT	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	N GAUGE 駕駛氣氛 GAME	東芝EMI	5800日圓	SLG
	CAPTAIN LOVE	東芝EMI	6800日圓	SLG
	TOMY CAR TOWN創作室	TOMY	5800日圓	SLG
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	SLG
	NOeL 3~ mission on the line~	PIONEER LDC	6900日圓	AVG
	FISHER'S ROAD	BBS	5800日圓	SPT
18日	MYSTIC ARK-夢幻劇場-	ENIX	6800日圓	AVG
	MAGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY	CAPCOM	4800日圓	PUZ
	DANCING BLADE任性桃天使!~tears of EDEN~	KONAMI	5800日圓	AVG
	永世名人III~GAME CREATOR吉村信弘之頭腦~	KONAMI	3800日圓	ETC
	WAKU PUYO DUNGEON決定盤	COMPILE	5800日圓	RPG
	CINEMA英語會話 Vol.3 嵐之丘	SUCCESS	6800日圓	ETC
	陸行鳥賽車~往幻界之路~	SQUARE	5800日圓	RAC
	電車GO!2	TAITO	5800日圓	SLG
	電車GO!2 PREMIUM PACK	TAITO	9800日圓	SLG
	BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800日圓	STG
	裝甲騎兵 VOTOMS LIGHTING SLASH「Perfect Solider BOX 3」	TAKARA	9800日圓	ACT
	裝甲騎兵 VOTOMS LIGHTING SLASH	TAKARA	5800日圓	ACT
	目標!名門棒球部	DUST	5800日圓	SPT
	PACHINSLOT MASTER < SAMMY SP > (暫稱)	TEL 研究所	4800日圓	ETC
	GALLOP RACER 3	TECMO	5800日圓	RAC
	新世紀 GPX 高智能方程式 新的挑戰者	VAP	5800日圓	RAC
	百萬馬王	BANDAI	6800日圓	SLG
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
25日	ONE	CAPCOM	5800日圓	ACT
	日本職業麻雀聯盟承認 手解麻雀 入門編	NAXAT	4800日圓	TAB
	PUZZLE MANIA 2	HUMAN	4800日圓	PUZ
	TO HEART	AQUA PLUS	6800日圓	AVG
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	5800日圓	ACT
	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	5800日圓	FIG
	冼拿 KART DUEL SPECIAL	GAPS	5800日圓	RAC
	DOSUKOI傳説	KSS	5800日圓	SLG
	必殺 PACHINKO STATION CLASSIC	SUNSOFT	3980日圓	ETC
	SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇	TUNE SOFT	4800日圓	AVG
	子育 QUIZ MY ANGLE	NAMCO	5800日圓	ETC
	三昧系列 往打高爾夫! TOURNAMENT LEADER	VICTOR SOFT	2500日圓	SPT
	三昧系列 村越正海的爆釣 SEA BASS FISHING	VICTOR SOFT	3800日圓	SPT
	S.C.A.R.S	UBI SOFT	5800日圓	STG
	■榎本加奈子之BOKE診斷 GAME	ORASION	4800日圓	ETC
	■ The AIRS	PACK IN SOFT	5800日圓	RPG
	■魔女們之睡眠-復活祭-	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
	Palor!PRO 7 彈珠實機模擬遊戲	日本TELNET	5200日圓	SLG
	黑闇吹拂之夏~帝都物語再臨~	BIG FACTORY	5800日圓	AVG
	建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	X-GAMES PRO BOARDER	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	Cybernetic EMPIRE	日本TELNET	5800日圓	AVG
	全日本摔角~王者之魂~	HUMAN	價格未定	SPG
	★TEST DRIVE 5	CAPCOM	5800日圓	RAC

四月

4月1日	■ SAGA FRONTIER 2	SQUARE	6800日圓	RPG
	■ LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	5800日圓	SLG
	撞球 re-mix BILLARDS MULTIPLE	ASCII	4800日圓	SPT
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	往光輝的季節去	KID	6800日圓	AVG
	愛藏版 封神演義	KOEI	6800日圓	SLG
	信長之野望 將星錄 with POWER UP KID	KOEI	9800日圓	SLG
	提督之決斷 III (KOEI THE BEST)	KOEI	3800日圓	SLG
	心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩	KONAMI	5800日圓	AVG
	ELLEN	VISCO	5800日圓	SLG
	R	FAB	4800	SLG
	★R(初回限定版)	FAB	6800	SLG
	VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	4800日圓	TAB
	競馬 eight' 99春夏	SANGULILA	6400日圓	SLG
	■ VIRTUAL 競艇 '99	日本物產	6800日圓	SPT
	■ SPYRO THE DRAGON	SCE	5800日圓	ACT
8日	將棋幼稚園	AFFECT	5800日圓	TAB
	慶祝 GRAND PRIX	SYSCOM ENETRTAINMENT	5800日圓	RAC
	■店DE店主	TECNO SOFT	5800日圓	SLG
	■勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800日圓	SLG
	TIGER WOODS 99PGA TOUR GOLF	EA SQUARE	5800日圓	SPT
	WORLD STADIUM3	NAMCO	5800日圓	SPT
15日	DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	5800日圓	ETC
	SEA BASS 1-2-3 (暫稱)	JALECO	5800日圓	SPT
	HIT BACK	TOMY	5800日圓	ACT
	超級機械人大戰F完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	■ NURSE物語	每日 COMMUNICATION	5800日圓	AVG
	■ BUST A MOVE 2- DANCE 天國 MIX	ENIX	5800日圓	ACT
22日	悠久之伊甸	ASCII	5800日圓	RPG
	■東京魔人學園綺譚~東京魔人學園劍風帖 外傳~	ASMIC S ENTERTAINMENT	3800日圓	SLG
	■ CYBER ORG	SQUARE	5800日圓	ACT
	職業麻雀「兵」2	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
28日	BPS THE CHOICE松村弘樹之WORLD FISHING	BBS	2800日圓	SLG
	■新時代劇 ACTION 羅刹之劍	KONAMI	5800	ACT
	LUNAR SLIVER STORY(THE BEST)	角川書店	2800日圓	RPG
	COTTON ORIGINAL	SUCCESS	4800日圓	不詳
	打麻雀!	KONAMI	3800日圓	TAB
4月	ARTDINK BEST CHOICE 海底人的休息日	ARTDINK	2000日圓	SLG
	最強之將棋	UNBALANCE	7800日圓	TAB
	倉庫番難問指南	UNBALANCE	4800日圓	ETC
	NBA Live 99	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.10 THE BILLARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SPT
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.9 THE國際象棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	CINEMA英會話 Vol.4 BOYS LIVE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	去釣鱸魚!	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	大阪 NANIWA摩天樓	KID	5800	SLG
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	價格未定	SLG
	超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
	有限會社 地球防衛隊	MEDIA LINK	價格未定	SLG
	★TEST DRIVE OF ROAD 2	CAPCOM	5800日圓	RAC

五至七月

5月4日	■ DRAGON MONEY	MICROCARBIN	5800日圓	TAB
	GAME之達人(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	★MOD RACER	EA SQUARE	5800日圓	RAC
13日	KONAMI 80's ARCADE GALLERY	KONAMI	5800日圓	ETC
20日	■聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800日圓	SLG
	金澤將棋 月	SETA	6800日圓	TAB
	目標是 AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	MARIONETTE COMPANY	MICROCARBIN	6800日圓	AVG
	擊王~紫炎龍~	童	1980日圓	STG
	★IDEA FACTORY COLLECTION	IDEA FACTORY	2800日圓	ETC
27日	■ MONSTER COMPLETE WORLD	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	NOVELS~GAME CENTER 嵐 R~	VISIT	5800日圓	AVG
	■小角色遊戲 銀河英雄傳説	德間書店	5800日圓	RPG
	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	6800日圓	RPG
	Racing Lagon	SQUARE	價格未定	RPG
	★BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX	KONAMI	2800日圓	ETC
5月	■心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	八神浩樹的 GAME TASTE	講談社	5800日圓	SLG
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800日圓	ARPG
	CINEMA英會話 Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	驚天危機!	德間書店	5800日圓	AVG
	LOGIC麻雀 創龍 三人打	日本SOFTWARE	5800日圓	TAB
	★A列車!大陸橫斷	ARTDING	4800日圓	SLG
	★倫敦精靈探偵團	BANDAI	5800日圓	RPG
6月3日	超級中國人 EX	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	FIG
	CINEMA英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
	TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	★POPULARS~THE BEGINNING~	EA SQUARE	5800日圓	SPT
	★ROAD OF MONSTERS	SCE	5800日圓	RPG
	★PACHINSOLT完全攻略4	日本SYSCON	價格未定	ETC
7月15日	LORD OF FIST	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
7月	海底人的休息日2	ARTDING	5800日圓	SLG
	稻川淳二之怪談物語 (暫稱)	VISIT	5800日圓	ETC
	BLADE MAKER	翔泳社	價格未定	不詳
	DINO BREEDER another progress	J · WING	5800日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SHROU編	SME	價格未定	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI編	SME	價格未定	SLG
	★POCKET FAMILY	HUDSON	價格未定	不詳

玖玖年春

99年春	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	RPG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	1970年代風機械人動畫 P-X俠	AROMA	6800日圓	STG
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	★ASUKA120% FIANAL BURNING FEST.	FAMILY SOFT	價格未定	FIG
	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	MONSTER COLLECTION (暫名)	角川書店	價格未定	RPG
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	價格未定	SPT
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	ETC
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	JERSEY DEVIL之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION專用 CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	PINOCHIA之造夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	小不點 RALF之大冒險	NEW	5800日圓	ACT
	IQ博士	BANDAI	5800日圓	ACT
	BASS RISE	BANDAI	5800日圓	SPT
	BASS RISE 連手製版	BANDAI	9800日圓	SPT
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	太陽之預告	PROGRESS	價格未定	ETC
	BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	CLUDCEPT-expansion-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	MR PROSPECTOR	RYSMICS	價格未定	ETC

玖玖年

99年夏	SIMPLE 5000 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	瑪利亞2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	PERSONA 2 罪	ATLUS	價格未定	RPG
	LITTLE LOVERS	NTT出版	6800日圓	AVG
	GATE KEEPERS	角川書店	價格未定	SRPG
	JOJO奇妙之冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	GRAN TURISMO 2	SCE	價格未定	RAC
	L之季節	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	機動警察 THE GAME (暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	SLG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ETC
	SD GUNDAM GGENERATION-0	BANDAI	6800日圓	SLG
	★DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	AVG
99年秋	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	不詳
	機動戰士 GUNDAM 基力之野望~自護之系譜~	BANDAI	6800日圓	SLG
99年	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG
	Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	羅賓萊特的冒險	GUST	價格未定	AVG
	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	FIG
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus (暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子 (暫名)	Tears	價格未定	ACT
	■ GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	ACE COMBAT 3	NAMCO	價格未定	STG
	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	AVG
	逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG

發售未定

發售日未定	RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	WUN WUN DIARY (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	厄慘 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800日圓	SLG
	X-PO	IDEA FACTORY	3800日圓	不詳
	慶祝格蘭披治	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	家 IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	小角色遊戲 銀河英雄傳説~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SME	價格未定	RPG
	CIRCUIT之狼 II	MTO	價格未定	SPT
	POCKET 單 · POCKET 熟 (POCKET STATION專用 CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	HARLEM BEAT (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	Captain Blasto	SCE	5800日圓	不詳
	ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	飛龍之拳 COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	SOUL HACKERS	ALTUS	價格未定	RPG
	UM JAMMER LAMMY	SCE	4800日圓	ACT
	THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	★CAPCOM AVG NEXT STYLE (暫名)	CAPCOM	價格未定	AVG

SATURN

玖玖年

11日	THE HOUSE OF THE DEAD (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	STG
	職業棒球 GREATEST NINE 98 (SATURN COLLECTION)	SEGA	4800日圓	SPT
	CHORO Q PARK (SATURN COLLECTION)	TAKARA	2800日圓	RAC
18日	由KISS開始……	KID	6800日圓	AVG
	由KISS開始…… (初回限定版)	KID	7800日圓	AVG
	SUCHIPA SECRET ALBUM (暫稱)	JALECO	4800日圓	TAB
25日	DERBY STALLION	ACSII	6800日圓	SLG
4月1日	心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩 (SPECIAL BOX版)	KONAMI	8800日圓	AVG
8日	FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200日圓	AVG
15日	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
22日	■涼子之聊天室	DATAM POLYSTAR	5800日圓	AVG
99年春	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
99年夏	■ WITH YOU~想見你~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	■ MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	
	SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT

發售未定

發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	價格未定	FIG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」*	VING	5800日圓	SLG
	PACHINCO FIGHTER	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	REAL SOUND2	WARP	暫定 5800 日圓	ETC

NINTENDO 64

三至五月

11日	惡魔城 DUCULAS 默示錄	KONAMI	7800 日圓	ACT
19日	TOP GEAR OVERDRIVE	KEMCO	6980 日圓	RAC
	人生 GAME64	TAKARA	6800 日圓	ETC
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800 日圓	SPT
	64 大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
21日	POCKETMON SNAP	任天堂	6800 日圓	ACT
25日	實況 POWERFUL 棒球 6	KONAMI	7800 日圓	SPT
26日	SUPER BOWLING	ATHENA	6800 日圓	SPT
4月9日	求求你怪獸	BOTTOM UP	6980 日圓	SLG
4月28日	■實況 GI STABLE	KONAMI	7800 日圓	SLG
下旬	POCKETMON STADIUM	任天堂	價格未定	SLG
4月	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	WIPEOUT64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980 日圓	RAC
5月下旬	SHADOW GATE 64	NAMCO	價格未定	AVG

玖玖年

99年春	MARIO GOLF 64	任天堂	價格未定	SPT
	忍者亂太郎 PUZZLE	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN	KONAMI	價格未定	ARPG
	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	新世紀福音戰士	BANDAI	價格未定	ACT
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	ACT
99年夏	SD 飛龍之拳傳說 REAL VERSION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
99年	64 WARS	HUDSON	6800 日圓	SLG
	FLY SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售未定

未定	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL 魔獸使傳説	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版 （暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	WIN BACK	KOEI	7800 日圓	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級 DONKEY KONG（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE（暫名）	任天堂	價格未定	不詳
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS 出擊! 洛克中隊 (暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	煞爾達傳説 DD（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG

DREAMCAST

三至十二月

11日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	5800 日圓	RAC
	REAL SOUND 風之 LIGRET	WARP	4800 日圓	AVG
18日	往北去 White Illumination	HUDSON	5800 日圓	AVG
25日	MAVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	三國誌 VI	KOEI	9800 日圓	SLG
	信長之野望 將星錄 with POWER UP KID	KOEI	9800 日圓	SLG
	BLUE STINGER	SEGA	5800 日圓	ACT
	SUPERSPEED RACING	SEGA	5800 日圓	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 2	SEGA	5800 日圓	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 (連 DREAMCAST GUN版)	SEGA	7800 日圓	STG
4月1日	BUGGY HEAT	CRI	5800 日圓	RAC
	GetBass	SEGA	5800 日圓	SLG
	GetBass (連專用手掣版)	SEGA	9800 日圓	SLG
8日	■ DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN	SHOW WAY SYSTEM	6800 日圓	ETC
	■ Web Mystery	PANASONIC WONDERTAINMENT	5800 日圓	AVG
15日	★森田之最強 Reversi	RANDOM HOUSE	2800 日圓	TAB
	★森田之最強將棋	RANDOM HOUSE	5800 日圓	TAB
4月	★超發明 BOY	SEGA	2980 日圓	不詳
6月10日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800 日圓	RPG
6月	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
8月	新格鬥術 飛龍之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800 日圓	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
12月	SUNRISE 英雄譚 (暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	未定

玖玖年

99年春	■機動戰士高達外傳 衛星之墜落……	BANDAI	6800 日圓	不詳
	★ REDLINE RACER	IMAGINEER	5800 日圓	RAC
	■ THE KING OF FIGHTERS'98 (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	■ SHIENMU~沙木~	SEGA	價格未定	RPG
	■ ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG
	■ Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	■蒼剛之騎兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	價格未定	STG
	■ SEA MAN	VIVARIUM	價格未定	SLG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
99年夏	■ FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	價格未定	STG
	七個之秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800 日圓	AVG
	集合!團團轉溫泉	SEGA	價格未定	不詳
	★ UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
99年冬	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DINAMITE ROBOT 2000 (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
99年	魔劍 X	ATLUS	價格未定	AVG
	COOL BOARDERS (暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	■ CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800 日圓	SPT
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GEIST FORCE	SEGA	5800 日圓	STG
	GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~	SEGA	5800 日圓	SPT
	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	不詳
	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	價格未定	不詳
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	D 之食桌 2	WARP	5800 日圓	AVG

二千年

2000年1月27日	★ SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

發售未定

發售日未定	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	RING	角川書店	價格未定	AVG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	價格未定	FIG
	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	SD 飛龍之拳傳説 DX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊 V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG

NEO-GEO

發售未定

未定	METAL SLUG X	SNK	價格未定	ACT

NEO-GEO POCKET

玖玖年

3月19日	到處也是麻雀	ADK	3200 日圓	TAB
	將棋之達人 Colour Ver.	ADK	3200 日圓	TAB
	KING OF FIGHTERS R-2	SNK	4500 日圓	FIG
	BASE BALL STARS Colour	SNK	3200 日圓	SPT
	NEO CHERRY MASTER Colour	DAINA	4800 日圓	TAB
	NEO · DRAGONS WORLD	DAINA	3200 日圓	TAB
	NEO · MYSTERY BONUS(暫稱)	DAINA	4800 日圓	ETC
	連結 PUZZLE! colour	夢工房	2980 日圓	PUZ
	POCKET TENNIS colour	夢工房	3200 日圓	SPT
26日	PUZZLE BUBBLE MINI(暫稱)	SNK		2980 日圓
PUZ				
4月15日	■ CRUSH ROLLER POCKET	ADK	3200 日圓	SPT
	■ NEO POCKET 職業棒球 MEMORIAL TEAM	ADK	暫定 3200 日圓	SPT
	■ NEO GEO CUP '98	SNK	暫定 3200 日圓	SPT
	■ BIOMOTOR UNITRON	夢工房	暫定 3200 日圓	FIG
	■ NEO · DERBY CHAMPION	DAINA	暫定 3800 日圓	TAB
22日	■侍魂 2	SNK	暫定 3800 日圓	FIG
	■ METAL SLUG FIRST MISSION	SNK	暫定 3800 日圓	AVG
29日	■ DIVE ALERT (無線對應)	SAKUROSU	價格未定	SLG
	THE MAJOR LEAGUE (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	★ 4 人通訊對戰 到處也是麻雀	ADK	價格未定	TAB
5月	■餓狼傳説 FIRST CONTACT	SNK	價格未定	FIG
	■ NEO · 21(暫稱)	DAINA	價格未定	SLG
6月	■ PUYO PUYO (暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
	■ BIG TOURNAMENT GOLF (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	■ NEO · BACCARA(暫稱)	DAINA	價格未定	TAB
7月	■上海 (暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	COOL BROADERS POCKET (暫稱) DC 對應	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	THE 高校棒球	ADK	價格未定	SPT
	POCKET FISHING (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	MAGICAL DROP POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	PUZ
8月	HYPER GALS 麻雀	ADK	價格未定	TAB
	畢業相 (暫稱)	ADK	價格未定	AVG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
9月	DEGITAL PRIMATE (暫稱)	SNK	價格未定	不詳

發售未定

發售日未定	NBA HANGTIME (暫稱)	ATARI	價格未定	SPT
	NFL BLITZ (暫稱)	ATARI	價格未定	不詳
	MORTAL KOMBAT (暫稱)	ATARI	價格未定	FIG
	THUNDER (暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	ZIROKICHI (暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	花火 (暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	瓜小姐的成長日記 2	ADK	價格未定	不詳
	BATTLE ROYAL (無線對應)	ADK	價格未定	不詳
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰 BILLIARD · BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	PACMAN (暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	FAMILY STAR (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET (暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT

WONDER SWAN

三月

11日	WONDER STADIUM	NAMCO	3600 日圓	SPT
	信長之野望 for Wonder Swan	KOEI	4200 日圓	SLG
	麻雀登龍門	SAMMY	3800 日圓	TAB
	PUYO PUYO 通 (暫稱)	BANDAI	3600 日圓	PUZ
	■ DIGITAL MONSTER Ver.Wonder Swan	BANDAI	3800 日圓	SLG

四月

4月1日	■ SD 高達 EMOTIONAL JAM	BANDAI	3800 日圓	SLG
	語樂王 TANGO!	TEAM P WONDER	3800 日圓	不詳
	三國志 for Wonder Swan	KOEI	4200 日圓	SLG
	上海 Pocket	SUNSOFT	3800 日圓	PUZ
	去釣魚!	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800 日圓	SPT
15日	元祖忍者查查丸	JALECO	3800 日圓	ACT
中旬	子育 QUIZ MY ANGEL	NAMCO	3800 日圓	ETC
4月	NICE ON	SAMMY	3800 日圓	SPT
	Beat Mania for Wonder Swan (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC

五至八月

5月4日	MEDALOT · PERFECT EDITION (KABUTO VERSION)	IMAGINEER	3980 日圓	RPG
	MEDALOT · PERFECT EDITION (TAWAGATA VERSION)	IMAGINEER	3980 日圓	RPG
5月13日	SPACE INVADER	SUNSOFT	3800 日圓	STG
5月	WONDER SONAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	風之古羅羅亞 (暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
6月	VAIZ BLADE (暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG
7月	■ POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	RAC
	鐵拳 ROULETTE (暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
8月	名偵探柯南(暫稱)	BANDAI	價格未定	AVG

玖玖年

99年春	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	CHAOS GEAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	LAST STAND (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	超級機械人大戰 COMPACT	BANPRESTO	4500 日圓	SLG
99年夏	FLASH~ 數字之鐵人 ~ (暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之魔界 CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	NEON GENESIS EVANGELION 使徙新生 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
99年秋	TETRIS for WONDER SWAN (暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

發售未定

發售日未定	■ SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	ANCHORS FIELD (暫稱)	SAMMY	價格未定	SPT

COMING 嗡

BY：非洲





《探偵 神宮寺三郎～消失燈火的空間～》

殿堂級偵探AVG遊戲，這一次的故事是由一個失蹤少女開始，今集的畫面比以前的更為細緻，還加入了不少新角色，而且還採用了MULTI ENDING，增加遊戲的耐玩度，是DATA EAST預定於11月推出的遊戲，而售價是5800日圓，機種是PS，還有在8月會有《神宮寺三郎》系列遊戲的後刻版，有興趣的讀者可以留意一下了。







《MONSTER COMPLETE WORLD》

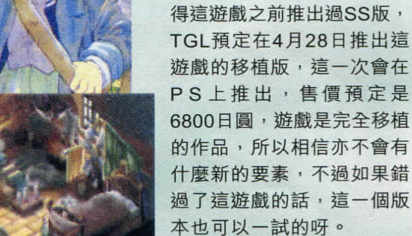
玩者為了要在「MONSTER COMPLETE大會」中勝出，於是便到各地收集不同的怪獸，養育出一隻最強的怪獸，遊戲中最特別的地方便是可以利用其他的CD來進行遊戲，這樣玩者便可以有不同的迷宮及怪獸，而在一些特定的CD裏是會有一些珍貴的怪獸的。IDEA FACTORY的這一個RPG遊戲，預定在5月27日於PS上推出，至於價格便暫定5800日圓，將會對應PocketStation。



《倫敦精靈探偵團》

遊戲故事發生於19世紀的倫敦，遊戲的主角是一個年少的見習偵探，以他的成長為故事的發展的一個RPG遊戲。遊戲中有各式各樣的怪獸及精靈，由華沢靖負責設計。BANDAI暫定於5月以5800日圓在PS上推出。







《FARLAND SAGA～時之道標～》



相信不少讀者也會記得這遊戲之前推出過SS版，TGL預定在4月28日推出這遊戲的移植版，這一次會在PS上推出，售價預定是6800日圓，遊戲是完全移植的作品，所以相信亦不會有什麼新的要素，不過如果錯過了這遊戲的話，這一個版本也可以一試的呀。





《八神浩樹的 GAME TASTE》

大家對八神浩樹也不會陌生吧！不錯，他正是《灌籃少年》的作者，這一次講談社便找他筆下的美少女來推出一個戀愛遊戲預定在5月20日推出，售價將會是5800日圓。遊戲的主角是一個20歲的大學生，在放假這一段期間遇到了美女們，泡上她們是玩者及遊戲目的，很期待啊！





SQUARE 謎之 RPG 發表在即

久未有新作發表的SQUARE，近日終於有一隻RPG作品公布，名為《LEGEND OF AMA》，雖然截止現在遊戲內容依然不明，但是已知故事舞台主要圍繞「樹」，而且也是曾於SUPER FAMICOM上推出過的ARPG續篇，所以絕對有理由相信遊戲是與《聖劍傳說》(海外版本名為《LEGEND OF MANA》)有着關連，暫定以體驗版本形式收錄於4月1日推出的《SaGa Frontier 2》之內。

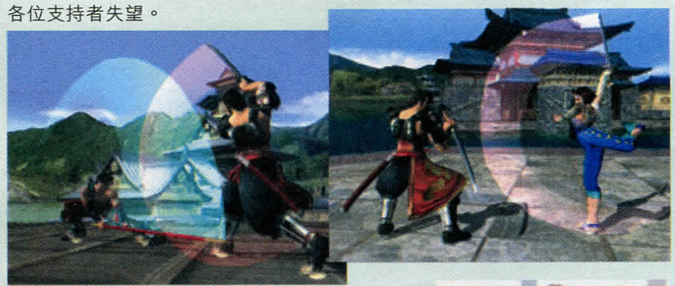




namco 參入 Dreamcast 首作《SOUL CALIBUR》



3月11日，namco於日本舉行了一個「東京GAME SHOW'99春」社內內容發表會。在是次發表會上，namco除了公布PlayStation重點FLIGHT SIMULATION遊戲《ACE COMBAT 3～electrosphere～》將於5月27日發售之外，同場還有發表namco首隻為Dreamcast開發、移植自業務用街機的對戰格鬥作品《SOUL CALIBUR》，其中畫質和動態表現大幅提昇，而且根據製作人員表示，遊戲是以凌駕原版為目標，所以絕對不會令各位支持者失望。



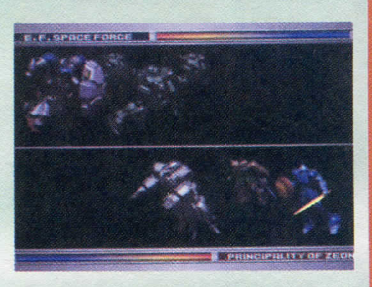
◆截稿前剛收到兩隻Dreamcast作品延期推出的消息，包括CRI製作的賽車遊戲《BUGGY HEAT》，以及由From Software開發的對戰射擊作品《FRAME GRIDE》，兩者同樣改為預定夏季推出。

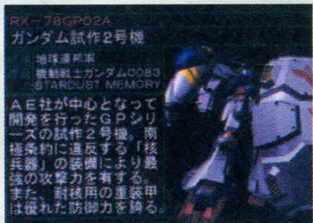




《基力之野望》最新作登陸PlayStation

採用《機動戰士GUNDAM》中「一年戰爭」作為故事題材、去年於SEGA SATURN上推出時大受好評的SIMULATION作品《機動戰士GUNDAM 基力之野望》，終於以強化版本《～自護之系譜～》的姿態在PlayStation上登場。然而，今次《～自護之系譜～》單是登場MS機體總數已經超過250部，其中更不乏新加入和原創的MS機體，以「連邦軍DISC」和「自護DISC」雙CD形式分開收錄。此外，追加新製CG OPENING和ANIMATION EVENT，務求表現直迫原版，定價6800日圓，預定今年冬季推出。









驚慄續篇《ECHO NIGHT》再次登場！

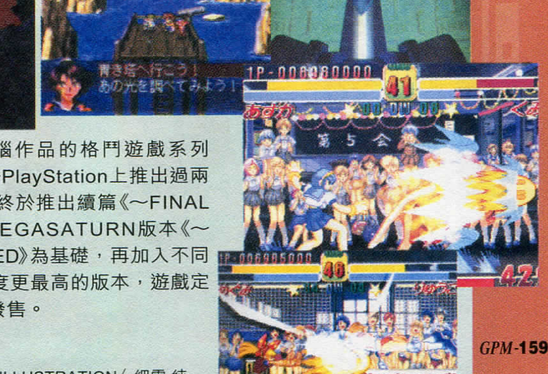
由開發《KING'S FIELD》和《ARMORED CORE》系列而享負盛名的From Software製作之3D冒險遊戲《ECHO NIGHT》，去年推出時獲得外界一致好評，現在決定推出續篇《ECHO NIGHT＃2沈睡支配者》，利用更高的映像效果再次震撼玩者的心弦。遊戲基本形式與前作大致相同，同樣是集動作和解謎成份於一身，而前作大受好評的驚慄場面依然健在，相信是個令人期待的作品，遊戲價格未定，預定今年夏季推出。

其他情報



◆MEGA DRIVE CD名作RPG《LUNAR 2～ETERNAL BLUE～》，繼去年推出SEGA SATURN版本後，今次決定移植至PlayStation之上，以更多的原創要素，製作超越原版和其他機種的最強版本。其中間場ANIMATION MOVIE會由3D CG背景融入動畫所構成，令到表現效果大大增加，三CD作品，定價6800日圓，預定5月27日推出。





◆移植自同名電腦作品的格鬥遊戲系列《ASUKA 120%》，曾於PlayStation上推出過兩集同樣大受好評，現在終於推出續篇《～FINAL Burning Fest.》，以SEGASATURN版本《～BURNING Fest. LIMITED》為基礎，再加入不同的原創要素，成為完成度更高的版本，遊戲定價5800日圓，預定5月發售。

編者話

1＋1＝0的黑龍

東？西？哪個方向好呢？
打？不打？究竟打不打好呢？
去？不去？去不去好呢？
心中有千萬個問題，答不是，不答也不是，怎好？
心中最後的問題：「究竟1＋1是等於甚麼呢？」
不論答案是甚麼，也不是自己能決定的，自己能做的便是看清自己的方向，堅守自己的信念，期望有一天真的能找出真正的答案……………

問題兒童米奇

◆假如你發覺每次行過別人身邊都會被問一句「有甚麼問題呀？」的話，這着實是一件很嚴重的問題？是你本身有問題？是我自己有問題？是我們所處的空間經常出現問題？是我容易引起問題？是你擔心會出問題？是我們走在一起就會有問題？唔……大問題大問題。

◆去過那麼多次日式發表會，最近蹺巧去了兩次為歐美人而開的發表會。比爾蓋茨的發表會只見兩個真人做SHOW，全無內涵，記者席一片混亂，不提也罷。PS2歐美發表會就自由奔放，一開始就是三小時長篇問答，客方不斷發招狂攻，主方依舊撲克咀臉。最有趣的是散會後大家可以自由觀看新機，隨便拍照，自由發問關心的問題，相當的隨便，與一般為日本人而設的發表會按本子辦事大不相同。難道日本人對日本人也有種族歧視？

◆臨離開日本前趕看了剛上畫的《加米拉3》，評價是「特技一流，故事一般」，在CG輔助下空戰和市街戰都很精采，而且可以做出很多以往只有動畫才看到的鏡頭效果。不過最後一幕對戰卻似英雄片——你插我心口，我插你隻手，為求勝利，可以自廢半臂，似人多過似獸。

回光反照・非洲

最近不知為什麼心情好轉了不少，而且在工作方面也幹得起勁，只不過好像有一段時間沒有上學了...。還有近來將以前時常看錶的小動作戒掉了，不過怪怪的便是在靜下來想想東西時，都會不其然地笑出來（這傢伙精神有問題的嗎？），可能真的是一位朋友改變了我，時常也要開心點，對嗎？
轉瞬間，好友們都要應付A LEVEL，跟他們一起溫書時，發覺自己的英語已大不如前。希望他們都能取得好成績吧！
昨天又到球場踢波，跑了幾步便喘氣，看來由下星期開始每天上學前都要去跑步了。
我想把頭髮剪短，但自知短頭髮的樣子不大好看，我應該怎樣剪才好呢？
還是先學VAN仔比較好。
在上一期書離開的積奇及古拉拉_B，由於事出突然，所以唯有在這　向你們道別。
祝你們有更美好的將來，最重要的便是生活愉快。
對了，還有奉勸各位讀者不要隨便說「食自己」（希望你不要嬲吧！）
PS.在此謝過黃秋燕所畫的CARD，很靚啊！

怪傑疲倦了：

在今期裏，筆者終於感到有東西可以刺激那身心經已疲倦的身體，它們就是筆者心愛的漫畫：《I"S》（日本版）、《我要高飛》以及《BOY聖子到》，而令筆者得到少少安慰，不過筆者最喜歡及最想玩的電腦遊戲「水滸傳」（可能是筆者喜歡的名著），還未推出，究竟何時才出呢？最後Z…Z…Z…Z…

滿心歡喜的MS話

◆不知大家覺得今期《FINAL FANTASY VIII》攻略如何呢？很慢？很正？很差？還是……，雖然筆者早已玩完，但是因版位有限，不能以最快的速度完成攻略，在此心感抱歉，筆者為了解決悶局，於是便決定名為《FINAL FANTASY VIII揭示板》的專欄（詳情請看別冊的15頁），讓大家舒發一下對遊戲的意見，此外更作遊戲的人氣投票，從而解決這個悶局，希望大家喜歡啦！請多多支持啊！（←賣廣告^-^;）

◆近來MS找到心中的至愛，它們就是PC-E的《風雲團十郎傳 一刀涼談》以及盒帶版的《林克冒險》，一定要抱它們回家（^-^;）。

◆想不到新的Turn A GUNDAM是這麼「豬」，MS完全看不出它就哪一處像GUNDAM，看來看去它和「野豬」不相伯仲，OH…天呀！它根本不是GUNDAM啊！

REINCARNATION前後

最近在工作性質上改變了不少，可以說是另一種挑戰，雖然有點擔心力有不隸，但是每天仍是要幹活的，不論你是顯赫偉人還是金錢奴隸，時間總不會因此而停下來。既然如此，筆者覺得與其要回避它倒不如勇敢積極地去面對，可是身心開始有點疲憊…不，這個還不是問題，最重要的是預想與實際的差距確實太大，不知道精神狀態能否應付。
筆者並不喜歡處於長期緊張的狀況，奈何主觀及客觀因素如此，實在糟透極了，令腦內頓時浮現一些字：RESTORATION、RESURRECTION、REBIRTH、REVOLUTION、RESPONSIBILITY、REALITY、REINCARNATION…
到底失望過後會否是絕望，相信大概是了。不過，這並不大打緊的，反正高潮是倒退的先兆，低潮是高峰的預告，還是順其自然比較好。呀，突然的驚喜往往最叫人滿心回味，抑或是惡夢連篇？估計大概會是好事居多，且看日後局勢發展便知勝負如何。
（真・惡魔召喚師 福田FUKUDA）

AGENT X'S FILE EPISODENO.:9-X02

心有一言，不吐不快……

其之一

一人做粉孩兒出賣，生意甚好。謂妻曰：「此後只做束手的粉，可稍省果。」賣去，又曰：「此後做坐倒的，當更省。」仍賣去，又曰：「如今做垂頭而臥者，不更省乎？」及做就，妻提起看曰：「省則省矣，只是看看不像個人了。」
編按：妙哉！妙哉！惟天才橫溢者亦無話可說。

其之二

一俗漢造一精室，室中羅列古玩書畫，無一不備。客至問曰：「此室若有不相稱者，幸指教，當去之。」客曰：「件件具精，只有一物可去。」主人問是何物？答曰：「就是足下。」。
編按：何謂主？何謂客？主客不分，又何須以禮待之。為臣者，當以此為鑑！

山寺良牙……已《往北去》？

最近終於取得「直流電」，到「參壹捌」又取得「Komachi／Hakutaka電電GO！2」和「單身隻影的《往北去》」，今月的「Sun-Sui-salary」沒有了！今雙週沒甚麼特別的，反正遲早又要吵架的；管得她／他「死人塌樓」算了，反正做「F.D.」也做到「半死狀態」了！



稿19發動中之J.J話：

◆近三個月來所發生的變化，在下已經變得有點麻木，但亦藉此看到了身邊很多人的另一個面孔，實在相當有趣。

◆財政司宣布退還一成稅款給廣大市民實在是個好消息(還要多謝女友當天特地打電話第一時間告知我這件事)……然而在下仍未能分享這分喜悅，因為在下至現時為止仍未有能力交稅，幸好稅局不是財務公司，否則可能已經……

◆天草，恭喜你找到一個讓你重新再來的地方，祝你能有更佳的發展。

三人行・必有我師 KOTARO

「因為拙者有自己重要的人，所以才有戰意支持至現在……
拙者曾經說過男子漢大丈夫最重要就是對感情的承諾，不過自己卻常常言而無信……」
「生不帶來、死不帶去，敗於死意者之下，拙者果真是一個頗失敗的人……」
「如今方知昔日錯，果然既可憐，復可悲……
記性方面自問不太靈光，不過記仇方面則倒有一手！」
「能夠明白到兩者的分別，又可以增加自己的實力，其實都算是個不錯的體驗，況且拙者也沒有變成『炮灰』……」

天草四郎 時貞～依依不捨咖啡店

相信每個人會有自己的決定，但決定了而不後悔是余一向的原則。
記得一次在一間充滿情調的咖啡室飲咖啡，內裏不論佈置及格調都十分舒服，就連店主及客人，都充滿着殷勤的態度及常常掛着微笑在臉上，雖然有時候會看見一些朋友在一邊傾談、一邊爭拗，不過多隔數天，依然能看見他們同坐在這所店中，一同飲咖啡和繼續談笑風生，漸漸，我亦慣性地每天到這裏閒坐一會。可惜，不知在那時開始，店主的態度改變了，他的態度似乎在說着：「喜歡的就來，不喜歡的便走，我的客人多的是！」，由於這一個原因，所有客人都開始對店主不滿；大家也想轉到另一間咖啡店，不過由於附近並沒有咖啡店，而我們這一群也是對咖啡極為鍾愛的人，所以大家還是不理會店主的態度，純粹飲咖啡便算了；當然，一定會有一批客人被店主的態度嚇走了啦！不知忍受了多少個月，在這所咖啡店的轉角位，有另一間咖啡店開張，於是我很想到那裏試試他們的咖啡，不過可能我在這裏飲咖啡已經有多年時間，始終是會依依不捨的，我捨不得的不是那名店主，而是店中僅餘的客人，每逢想起那一段快樂而嚮往的日子，都不禁會嘆息甚至暗地裡偷笑，不過到最後我還是覺得，若不轉一轉另一間咖啡店，我可能永遠也不知道其他的地方還有更好的咖啡，永遠徘徊在一個困擾的空間之中，所以，我決定了向這一間咖啡店進發......待續
FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA
P.S.在這兩個星期收到了很多讀者朋友的信，大多都是想詢問《幻水》的問題，筆者在下一期答應大家，於下一期之中，我會盡我所能，一次過解答你們的問題，算是交流一下心得吧！另外在獎品方面，我真的無能為力......因為獎品已送了出去，所以在此多謝大家對我（份獎品）的支持。還有的就是讀者李俊樂，你的SAVE CARD已經一早預備好了，還不趕快來取？在辦工時間上來我們這裏吧，呵呵！

下回放映

NEW GAMES OF 3/4~3/11

PlayStation

3月4日


猫侍
HUMAN
5900日圓
AVG


TOMB RAIDER 3
ENIX 6800日圓
ACT


19時03分
-上野發夜光列車-
VISIT 5800日圓
AVG


AIR RACE
CHAMPIONSHIP XING
ENTERTAINMENT
5800日圓 RAC


實戰彈珠必勝法!
SAMMY REVOLUTION
SAMMY 6800日圓
ETC

三國誌 V (THE BEST)
KOEI 3800日圓
SLG


SILENT HILL
KONAMI
5800日圓
SLG

大航海時代 2
(KOEI THE BEST)
KOEI 2800日圓
SLG

VAMPIRE
吸血鬼傳説
ARTDING
5800日圓
SLG


PEPSIMAN
KID 2800日圓
ACT

WINNING POST 3
(THE BEST)
KOEI 2800日圓
SLG

AIR MANAGEMENT
(KOEI THE BEST)
KOEI 2800日圓
SLG


SONATA
TEEN AND E SOFT
6800日圓 RPG


ARMED FIGHTER
BANPRESTO
5800日圓 FIG



三國誌孔明傳
(KOEI THE BEST)
KOEI 2800日圓
SLG

悠久幻想曲 ensemble 2
MEDIA WORKS
3800日圓 AVG


CORIN McRAE THE RALLY
SPAIK 5800日圓 RAC

奏騷樂都市OSAKA
KING RECORD
6800日圓 SLG

3月11日

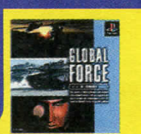

小巨人 MICROMAN
TAKARA
5800日圓 ACT


小狗POCHI回家了
~ in my pocket ~
KONAMI
4800日圓
SLG


TOMY CAR TOWN
創作室
TOMY 5800日圓
SLG


水族館PROJECT
TEICHIKU
5800日圓
SLG


FISHER'S ROAD
BBS 5800日圓 SPT


GLOBAL FORCE
新・戰鬥國家
SCE 5800日圓
SLG

Puffy之P.S. I LOVE YOU
EPIC SONY RECORD
2800日圓 ETC

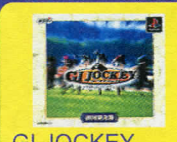

今夜也是千兩箱
E3 STUFF
5800日圓
TAB

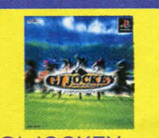

必殺彈珠Station 4
~英雄們的挑戰~
SUNSOFT
4800日圓
ETC


N GAUGE 駕駛氣氛 GAME
東芝 EMI 5800日圓 SLG


FINAL
FANTASY VI
SQUARE
4800日圓
RPG


CAPTAIN LOVE
東芝 EMI 6800日圓
SLG


GI JOCKEY
初回限定版
KOEI 8800日圓
SLG


GI JOCKEY
KOEI 6800日圓
SLG


火魅子傳 戀解
博報堂
5800日圓
SLG

ATHENA--Awakening
From The Ordinary Life~
SNK 6800日圓
AVG


NOeL 3
~ mission on the line~
PIONEER LDC
6900日圓 AVG

N64

3月5日

PUZZLE BUBBLE 64
TAITO 4800日圓 PUZ

3月11日

惡魔城 DUCULAS默示錄
KONAMI 7800日圓 ACT

SATURN

3月4日

D & D COLLECTION
CAPCOM 5800日圓 ACT

D & D COLLECTION (連擴張RAM)
CAPCOM 7800日圓 ACT

仙劍奇俠傳
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC 5800日圓 RPG

FALCOM CLASSIC COLLECTION
日本 VICTOR 6500日圓 RPG

悠久幻想曲ensemble vol.2
MEDIAWORKS 3800日圓 AVG

DC

3月4日

麻雀大會 2 Special
KOEI 6800日圓 TAB

PUYO PUYO
COMPILE 5800日圓 PUZ

AERO DANCING
Featuring Blue Impulse
CSK 5800日圓 SLG

SIDEKICK FORCE 2012
TAITO 5800日圓 STG

3月11日

MONACO GRAND PRIX
Racing Simulation 2
UBI SOFT 5800日圓 RAC

REAL SOUND 風之LIGRET
WARP 4800日圓 AVG



勁！最新遊戲齊齊試玩

Dreamcast · Playstation

最新勁作任你試玩

全港最辣手手提遊戲機試玩

WONDER SWAN

GAMEBOY COLOR

NEOGEO POCKET COLOR

Dance Dance Revolution

Beat Mania 3rd Mix

免費試玩 · 機會千載難逢

仲有大獎抽

包你有得睇 · 有得玩 · 有獎攞

唔想錯過機會，3月28日記住嚟「香港會議及展覽中心 展覽館7A」

講明先！唔好咁遲嚟呀！我哋開放嘅時間只喺係 12:00pm — 7:00pm ，逾時不候！

呢個 SHOW 係免費入場㗎！

節目如有更改，恕不另行通知。



xers@gpm.com.hk
Xers
An Enlightment in personal computing world
12 March, 1999 Publish in every next Friday
創刊號
First Issue
CD-ROM
原價$25
創刊特價$20
電腦新聞 產品報告 資訊量嚴重增加200%!!
創刊CD Shareware、Driver Update滿載100%!!
你未必想買，但你一定想知
初探Intel Pentium III vs AMD K6-III
intel
非PC專利 Mac中Linux 教你上網買乜Mac
日防夜防 腦賊難防 教你揭穿電腦宣傳陷阱
Mobile天地 Psion功能大剖析 有Xircom無煩惱
三月一日獨立日 手電Notebook齊上網
CompuLife腦場辛酸大揭秘
無論你有無浦場 街市行情幫到你
創刊問卷調查大抽獎Harddisk、CPU、底板
創刊特價$20
CD-ROM
一本包羅萬有電腦資訊雜誌
3月12日創刊號堂皇登場，料足磅重128版
滿載Shareware、Freeware、Driver CD伴住Xers齊齊上
夢想不再，踏實理想，售價回穩$20！